

**THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME “WHO WANTS TO
BE AN ACCOUNTANT” AS LEARNING MEDIA TO IMPROVE
STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CLASS X ACCOUNTING
SMK BHAKTI KARYA 1 MAGELANG
ACADEMIC YEAR OF 2015/2016**

Undergraduate Thesis

This undergraduate is submitted in partial fulfillment of the requirements to
obtain the degree of **Bachelor of Education** in Faculty of Economics
Yogyakarta State University



By :
INDAH ERIKA SARI
12818244022

**ACCOUNTING EDUCATION DEPARTMENT
FACULTY OF ECONOMICS
YOGYAKARTA STATE UNIVERSITY
2016**

**THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME “WHO WANTS TO
BE AN ACCOUNTANT” AS LEARNING MEDIA TO IMPROVE
STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CLASS X ACCOUNTING
SMK BHAKTI KARYA 1 MAGELANG
ACADEMIC YEAR OF 2015/2016**

UNDERGRADUATE THESIS

By :

INDAH ERIKA SARI

1281844022

This undergraduate thesis had been approved and validated on June 23rd, 2016

To be examined by The Team of Undergraduate thesis Examination
Accounting Education Study Program
Accounting Education Department Faculty of Economics
Yogyakarta State University

Approved by :

Supervisor



Mahendra Adhi Nugroho, SE, M. Sc.
NIP. 19831120 200812 1 002

VALIDATION




This undergraduate thesis entitled :

**THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME "WHO WANTS TO
BE AN ACCOUNTANT" AS LEARNING MEDIA TO IMPROVE
STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CLASS X ACCOUNTING
SMK BHAKTI KARYA 1 MAGELANG
ACADEMIC YEAR OF 2015/2016**

By :
Indah Erika Sari
12818244022

Had been defended in Examiner Team on June 28th, 2016 and had been
successfully passed

THE EXAMINER TEAM

Name	Position	Signature	Date
RR. Indah Mustikawati, M.Si., Ak.	Chairman of Examiner		25/07/16
Mahendra Adhi N, M.Sc.	Co-Examiner & Secretary		25/07/16
Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D	Main Examiner		25/07/16

Yogyakarta, July 25th 2016

Faculty of Economics, Yogyakarta State University

Dean,



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP 19550328 198303 1 002

DECLARATION OF AUTHENTICITY

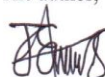
I, the undersigned,

Name : Indah Erika Sari
Student ID : 12818244022
Study Program : Accounting Education
Faculty : Economics
Undergraduate Thesis Title : THE DEVELOPMENT OF
EDUCATIONAL GAME "WHO WANTS
TO BE AN ACCOUNTANT" AS
LEARNING MEDIA TO IMPROVE
STUDENT LEARNING OUTCOMES IN
CLASS X ACCOUNTING SMK BHAKTI
KARYA 1 MAGELANG ACADEMIC
YEAR OF 2015/2016

Hereby declared that this undergraduate thesis is my own original work.
According to my knowledge, there is no work or opinions written or
published by other, except as reference or citation by following the
prevalent procedure of scientific writing.

Yogyakarta, June 23rd 2016

The author,



Indah Erika Sari
NIM. 12818244022

MOTTO

Allah mencintai orang yang bekerja, apabila bekerja maka ia selalu memperbaiki prestasi kerja”

(H.R. Tabrani)

“Don't wish it were easier. Wish you were better.”

(Jim Rohn)

“Sepanjang kita yakin telah melakukan sesuatu dengan baik, selalu belajar untuk lebih baik, terbuka dengan masukan, rasa nyaman dan tenteram itu akan datang.

Kemuliaan hidup tidak pernah tertukar.”

(Tere Liye)

DEDICATION

With the mercy of God the Almighty, this simple work is dedicated to :

- ❖ My father Abdul Basri (rest in peace) and My Mother Suwanti who always provide me with their best support and prayer along my life.
- ❖ My beloved sister :Erna Setyawati, Erni Susanti, Endriyani and Emi Rofika who always give me support in everything.
- ❖ My beloved College, Accounting Education Faculty of Economics Yogyakarta State University.

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI WHO WANTS TO BE AN
ACCOUNTANT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X
AKUNTANSI SMK BHAKTI KARYA 1 MAGELANG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Oleh :
INDAH ERIKA SARI
NIM 12818244022**

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk (1) mengembangkan game edukasi Who Wants to be an accountant untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016, (2) mengetahui kelayakan game edukasi Who Wants to be an Accountant berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa pada tahap uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, (3) mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi pada kompetensi dasar menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan dagang setelah menggunakan game edukasi Who Wants to be an accountant.

Jenis penelitian pengembangan ini mengikuti model pengembangan ADDIE yaitu tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket & tes hasil belajar melalui pretest dan posttest.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan game edukasi Who Wants to be an Accountant sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Tingkat kelayakan dibuktikan dengan penilaian dari : (1) ahli materi diperoleh nilai rata-rata 4,58 dengan kategori “Sangat Layak”, (2) ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,19 dengan kategori “Layak”, (3) Uji Coba Perorangan diperoleh nilai rata-rata 4,38 dengan kategori “Sangat Layak”, (4) Uji Coba Kelompok Kecil diperoleh nilai rata-rata 4,48 dengan kategori “Sangat Layak”, dan (5) Uji Coba Lapangan diperoleh nilai rata-rata 4,55 dengan kategori “Sangat Layak”. Selain itu game edukasi Who Wants to be an Accountant juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang. Berdasarkan uji t berpasangan diperoleh t hitung sebesar -15.053 dengan sig. 0,000 yang menunjukkan pengukuran signifikan, dengan peningkatan hasil belajar 22,58 % dari nilai rata-rata pretest 67,83 dan posttest 81,76.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Akuntansi, game edukasi, Who Wants to be an Accountant, Hasil Belajar, Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang, ADDIE, SMK.

**THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME “WHO WANTS TO
BE AN ACCOUNTANT” AS LEARNING MEDIA TO IMPROVE
STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CLASS X ACCOUNTING
SMK BHAKTI KARYA 1 MAGELANG
ACADEMIC YEAR OF 2015/2016**

**By :
INDAH ERIKA SARI
NIM 12818244022**

ABSTRACT

This research aimed to find out (1) the stages of developing educational game Who Wants to be an Accountant as learning media to improve student's learning outcomes in class x accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang academic year of 2015/2016, (2) the advisability of educational game Who Wants to be an Accountant based on material expert, media expert and accounting students at individual trial, small group trial and main field trial (3) the improvement of accounting learning outcomes on competency standard completed the accounting cycle trading companies after used the educational game Who Wants to be an Accountant.

This research was research and development that used ADDIE models. This models consisted of five stages: analysis, design, development, implementation and evaluation. Data collection technique was used by questionnaire and learning outcomes test by pretest and posttest.

Based on the results of the research and development the educational game Who Wants to be an Accountant was very feasible as learning media. The feasibility rated evidenced by the assessment of : (1) the material expert stated that the game got average scores 4,58 meaning that the game was very feasible, (2) media expert stated that the game got average scores 4,19 meaning that the game was feasible, (3) the individual trial, the game got average scores 4,38 meaning that the game was very feasible, (4) the small group trial, the game got average scores 4,48 meaning that the game is very feasible and the field trial the game, got average scores 4,55 meaning that the game was very feasible. In addition the educational game Who Wants to be an Accountant can improved the accounting learning outcomes at class X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang. Based on paired sample t-test the game get t result -15.053 with significant 0,000 it showed that the game can improved the learning outcomes. The improvement of learning outcomes was 22,58 % from average pretest score 67,83 and average posttest score 81,76.

Keyword: accounting learning media, educational game , *Who Wants to be an Accountant*, Learning Outcomes, The Cycyle of Trading Companies, ADDIE, Vocational High School.

FOREWORD

I would like to thank Allah the Almighty that has given me blessing, mercy, and guidance so this undergraduate thesis entitled “The Development of Educational Game Who Wants to be an Accountant as Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Class X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang Academic Year Of 2015/2016” has been finished. I realize that it would not have been possible without the support of many people. Therefore, I would like to express my deepest gratitude to the following :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA., Rector Yogyakarta State University.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dean of Faculty of Economics, Yogyakarta State University who had gave the research permission for the undergraduate thesis.
3. Abdullah Taman, S.E. Akt., M.Si.. Chairman of the Department of Accounting Education who always gave me inspiration.
4. Mahendra Adhi Nugroho, SE, M.Sc., my deepest gratitude goes to my supervisor who had provided continuous direction, guidance, help and correction in the accomplishment of my undergraduate thesis
5. Prof. Sukirno, M.Si, Ph.D., The main examiner of the Department Accounting Education who always support me and give me suggestions for a better result.
6. Annisa Ratna Sari, M.S.Ed., my academic supervisor who had provided assistance, guidance and advice during the study period.
7. RR. Indah Mustikawati, SE.Akt., M.Si., as materi expert who had gave suggestion, feedback, assessment and validation for The Educational Game Who Wants to be an Accountant.
8. Muhammad Izzudin Mahali, S.Pd.T., M.Cs., as media expert who had gave suggestion, feedback, assessment and validation for The Educational Game Who Wants to be an Accountant.
9. All lecturer's of Yogyakarta's State University who had provided guidance to be able to master the subjects needed in the work place.

10. Sri Suwarsi, S.H., the head master of SMK Bhakti Karya 1 Magelang who had gave the research permission for the undergraduate thesis.
11. Tri Wahyuni, S.Pd., the teacher of accounting department in SMK Bhakti Karya 1 Magelang who gave me time to this research at SMK Bhakti Karya 1 Magelang
12. All the student Grade X Accounting of SMK Bhakti Karya 1 Magelang, for the cooperation during conducting this research.
13. My Beloved Aditya Rimba Nurfaudzi, who always support and help me in every moment.
14. My best friends, Marsha, Rizki, Mita, Reka, Ryan, Andit, Riza and Beni who had accompanied, given support and togetherness.
15. My beloved friends 2012 international accounting education class for accompanied and helped during the college.
16. Those who helped the writer and supported her in completing this thesis but can't be mention one by one. Without their help this thesis will have never been finished well.

The researcher hopes that their kindness get a better reward by Allah SWT. Finally, researcher hope that this work will be useful for the readers.

Yogyakarta, June 13rd, 2016

Researcher,



Indah Erika Sari

NIM.12818244022

TABLE OF CONTENT

	Page
COVER PAGE	i
SUPERVISOR VALIDATION PAGE	ii
VALIDATION PAGE	iii
STATEMENT PAGE	iv
MOTTO	v
DEDICATION PAGE	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
FOREWORD	ix
TABLE OF CONTENT	xi
LIST OF TABLE	xiii
LIST OF FIGURE	xiv
LIST OF APPENDIX	xv
CHAPTER I INTRODUCTION	1
A. Problem Background	1
B. Problem Identification	6
C. Problem Limitation	7
D. Problem Formulation	7
E. Research Objective	8
F. Product Spesification and Expected	8
G. Research Benefits	9
H. Development Assumption	9
CHAPTER II LITERATURE REVIEW	11
A. Theoretical Review	11
1. Learning Media	11
2. Educational Game Who Wants to be an Accountant	24
3. Accounting Learning Outcomes	30
4. Competency Standard Completed The Accounting Cycle of Trading Companies	36
5. Research and Development	46
B. Relevant Research	53
C. Conceptual Framework	55
D. Research Paradigm	57
E. Research Question	57
CHAPTER III RESEARCH METHODS	59
A. Research Design	59
B. Place and Time	59
C. Subject and Object Research	59

D. Operational Definition Of Variabel Research	60
E. The Stage of Development	61
F. Data Collection Technique	67
G. Data Collection Instrument	68
H. Validity and Realibility of The Instrument	71
I. Data Analysys Technique	72
CHAPTER IV RESEARCH RESULT AND DISCUSSION	77
A. Research Description	77
1. Reseach Location	77
2. Subject of The Research	77
3. Location and Time of The Research	77
B. Research Results	78
1. Procedure to Develop Learning Media	78
2. Feasibility Of Educational Game <i>Who Wants to be an Accountant</i>	104
3. The Analysis of Learning Outcomes	106
C. Discussion	110
1. The Development of Educational Game <i>Who Wants to be an Accountant</i> as Learning Media	110
2. The Feasibility Of Educational Game <i>Who Wants to be an Accountant</i> as Learning Media	114
3. The Improvement of Learning Outcomes after Using Educational game <i>Who Wants to be an Accountant</i>	118
D. The Limitation of The Development	119
BAB V CONCLUSION AND SUGGESTION	121
A. Conclussion	121
B. Suggestion	122
REFERENCES	123
APPENDIX	126

LIST OF TABLE

Table	Page
1. Lattice of Instrument for Media Expert	68
2. Lattice of Instrument for Material Expert	69
3. Lattice of Instrument for Student	69
4. Lattice of Instrument for Learning Outcomes Test	70
5. Provisions granting score	73
6. The conversion guidelines score	74
7. List of the subject of the research	77
8. Schedule of the research	78
9. Media Device	80
10. The result of the assesment by Accounting Lecturer	85
11. The result of the assesment by Accounting Teacher	86
12. Recap of the results of the validation by material expert	87
13. The result of the assesment by media expert	89
14. Recap of the result of the assessment by media expert	90
15. Recap of Individual Trials	99
16. Recap of Small Group Trials	100
17. Recap of Fields Trials	102
18. The Feasibility of game in every stage of assessment	105
19. Tes Validity Analysis By SPSS 18	107
20. Result of Test Reliability By Using SPSS 18	107
21. Result of the assesment of learning outcomes	108
22. Recap of <i>Paired Sample Statistics</i>	109

LIST OF FIGURE

Figure	Page
1. Chart of Risk Paradigm	57
2. Development Procedure of Educational Game “Who Wants to be an Accountants”	67
3. Interface Page	83
4. Game main menu	84
5. The results of the material expert validation	87
6. The results of the media expert validation	90
7. Question & Multiple Choice at KD 1 before revision	91
8. Question & Multiple Choice at KD 1 after revision	92
9. Question & Multiple Choice at KD 3 before revision	92
10. Question & Multiple Choice at KD 3 after revision	92
11. Display of the game before there is the volume button	93
12. Display of the game after there is the volume button	93
13. Display game before there is link button	94
14. Display game after there is link button	94
15. Display menu game before revision	95
16. Display menu game after revision	95
17. Display menu the rule of <i>game</i> before revision	96
18. Display menu the rule of <i>game</i> after revision	96
19. Display help button game before revision	97
20. Display help button game after revision	97
21. Results of Individual Trials	99
22. Results of Small Group Trials	101
23. Result of Field Trials	102
24. Feasibility of Game	105
25. The Improvements of Learning Outcomes	109

LIST OF APPENDIX

Appendix	Page
Appendix 1	127
1. Syllabus	128
2. <i>Rencana Pelaksanaan Pembelajaran</i>	131
3. Game Material	136
4. Game Question	169
Appendix 2	241
1. Flowchart	242
2. Storyboard	247
3. Final Product	257
Appendix 3	262
1. Validation Questionnaire for Material Expert	263
2. Validation Questionnaire Media Expert	266
3. Questionnaire of Learning Media Assessment By Students	269
Appendix 4	272
1. Material Expert Validation	273
2. Media Expert Validation	281
3. Sample The Assessment of Media By Students	285
4. Learning Outcomes Test Validation	289
Appendix 5	310
1. Individual Trial	311
2. Small Group Trial	314
3. Field Trial	317
4. Learning Outcomes Data	320
Appendix 6	336
1. <i>Surat Penelitian</i>	337
2. Sample of Observation	338
3. Documentation	339

CHAPTER I INTRODUCTION

A. Problem Background

Education is the pillar of nation, which means education is a way to achieve the goals and objective a nation. The objectives of the nation of Indonesia is essentially already regulated in the preamble of *Undang-Undang Dasar 1945*. According to the second paragraph of the preamble of *Undang-Undang Dasar 1945* :

Dan perjuangan pergerakan Kemerdekaan Indonesia telah sampailah kepada saat yang berbahagia dengan selamat sentausa mengantarkan Rakyat Indonesia kedepan pintu gerbang kemerdekaan Negara Indonesia yang merdeka, bersatu, berdaulat, adil dan makmur.

In addition the objectives of the nation also included in the fourth paragraph of the preamble of *Undang-Undang Dasar 1945*. It contains : (1) to form a Government of the State of Indonesia that protect all Indonesia people and the entire homeland of Indonesia, (2) to develop the welfare of the people, (3) to develop the nation's intellectual life and (4) to participate in the world orderliness based on freedom, eternal peace and social justice.

Develop the nation;s intellectual life;s is one of the pillars for the realization of the objectives of education nation Indonesia which can be done through learning activities. In the learning activities, there is a learning process to determines the goals of learning is achieved or not. Learning process can occur if there is an interaction and feedback between teacher and student. Wina Sanjaya (2013:52) argues that to support learning process it

must also be supported by several factors, such as the environment and infrastructure.

Teacher is an educator who has an important role in learning. Mulyasa (2007) identified that there are 19 roles of teacher in learning, such as teacher as an educator, as a teacher, as a mentors, as a coaches, as a advisor, as an innovator, as an actor, and others. Besides of the teacher, student is one of society who has a potential to develop him/herself. In the learning activity students is only a subject who received everything from the teachers.

Environment learning in the learning process should be considered, because a good environment can make the learning objectives achieved. One of the environment is a classroom. Classroom is a palce for learning process. It is not just about school building, but it is alsoz about a place who can make a learning activity and interaction between teacher and students,

Learning process will be maximum, if there is a good infrastructure.

According to *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 24 tahun 2007 I* :

Sarana adalah perlengkapan pembelajaran yang dapat dipindah –pindah, sedangkan prasarana adalah fasilitas dasar untuk menjalankan fungsi sekolah/madrasah. Sarana pendidikan antara lain gedung, ruang kelas, meja, kursi serta alat-alat media pembelajaran. Sedangkan yang termasuk prasarana antara lain seperti halaman, taman, lapangan, jalan menuju sekolah dan lain-lain..

It concludes that there are four important factors to achieved learning process goals, such as teachers, students, environment and infrastructures.

The time is progress, so human must be adapted with the growing of technology in their life. It is influence in education. In this time technology can use for learning activities. We can exploit the technology by tools and infrastructure that used for learning process.

One of the tools that are often encountered in school is computer. Computer is one of the tools that are required in order to support school learning process like ICT subjects. SMK Bhakti Karya 1 Magelang is one of the schools that already have a computer laboratory which is for the learning process. The learning process will be more optimally if it supported by a learning media.

Learning media is a mediator to deliver the materials by the teacher for the students to achieve the learning objectives. Computer is one of learning media that involved student to participate and give a feedback in the learning process. From several research, have a fact that using computer for learning media can improve students learning outcomes. So it necessary to create computer based learning.

Based on Accounting Teacher at SMK Bhakti Karya 1 Magelang, a learning media that used for deliver accounting materials just limited on blackboard, modul, worksheet and LKS. SMK Bhakti Karya 1 Magelang have LCD and computer laboratory, but it has not been optimized for accounting learning process. It give an effect for learning activities. The learning activities very monotonous, the students just listening what is

delivered by the teacher, so it make students very boored and they didn't paid attention. Students often play handphone or discussing with other students.

Based on Accounting Teacher at SMK Bhakti Karya 1 Magelang, we know that no ones teacher at SMK Bhakti Karya who develop computer based learning media. The teacher deliver the material using conventional methods and they always give exercise to the students, so it make the students feel bored in the learning activities. It influenced the learning outcomes of students is less expected.

The learning outcomes achieved by the students Class X Accounting at SMK Bhakti Karya 1 Magelang is lower. Based on prasurey at April 4th 2015, the activity students when answer the excersice from the teacher is less true. They were confused to answering the question. In addition, the learning outcomes is lower evidenced by the result of daily test that given by the teachers on February 6th 2016. There are so many students did not reached the KKM (Kriteria Ketuntasan Mnimal) especially in adjustment entries is the part of Competency Standard Completed The Accounting Cycle of Trading Companies. Just 50 % of 23 students who could passed the KKM.

In this case, teachers have challenge to omit students's bored and to improve students learning outcomes by creativity and learning process. Fun learning can created by the interactive of models, methods or media so it can make students interested and excited in the learning process.

Computer can be used for developing learning media. Onetype of computer based learning is game. Based on data from Komang Budi Aryasa, The Senior Manager Content and Incubation of Telkom in Jakarta cited from www.teknologi.news.viva.co.id on November 20th 2015 at 11.13 a.m, said Indonesian gamers has increased 33% every years. From that we can conclude that peoples in Indonesia have hight interested on playing game. It is happen because game is very interesting and entertaining. If games are developed optimally, especially packed in the learning so teacher can used it for learning media which interesting and exciting. By using interesting and exciting leanring media it can raise student interested learning so all the students can increase the learning outcomes and passed the KKM.

To develop computer game we need software. Adobe flash is one of software which is an open platform, it is mean that it can be used in all types of computer. To operate and understanding the language program of adobe flash is not difficult, so teacher can develop educatiol game for learning media by using adobe flash. Develop game by using adobe flash can be used by student, when they are at home, because it can installed in all type computer.

Based on survey by using questionnaire on November 3rd 2015 at SMK Bhakti Karya 1 Magelang all the students grade X Accounting have known and interested to played Who Wants to be a Millionaire game. From that, researcher have an idea to adopted Who Wants to be a Millionaire game to

Who Wants to be an Accountant game which containing Accounting Cycle of Trading Company quiz.

From the problem background, the researcher have interested to make research with title The Development Of Educational Game Who Wants To Be An Accountant As Learning Media To Improve Student Learning Outcomes In Class X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang Academic Year Of 2015/2016.

B. Problem Identification

According to the problem background above, the problems can be identified as follows :

1. The teacher still using conventional methods and media in the learning process.
2. Students get bored because the teacher just using moduls in the learning activities.
3. Students learning outcomes is stil low.
4. So many students have not passed the KKM of Competency Standard of Completed The Accounting Cycle of Trading Companies.
5. There is no teacher who developing computer based for learning media.
6. There is no teacher who developing educational game based on adobe flash for accounting learning media.

C. Problem Limitation

Based on the existing problems background and problem identification, the researcher conducted problem limitation to clarify the research. The research focus on the development of educational game who wants to be an accountant as learning media to improve student learning outcomes in completed the accounting cycle of trading companies with physic method for students grade X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang.

D. Problem Formulation

Based on problem limitation, then problem formulation in this research are :

1. How is the step to develop educational game Who Wants to be an Accountant as learning media for students grade X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang ?
2. How is the advisability of educational game Who Wants to be an Accountant as learning media for students grade X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang based on materi expert, media expert and students ?
3. How is the improvement of learning outcomes in students grade X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang after using educational game Who Wants to be an Accountant as accounting learning media ?

E. Research Objective

Based on problem formulation, then the purpose in this research are :

1. Describe the step to develop educational game Who Wants to be an Accountant as learning media for students grade X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang.
2. Describe the advisability of educational game Who Wants to be an Accountant as learning media for students grade X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang based on materi expert, media expert and students.
3. Knowing and describing the improvement of learning outcomes in students grade X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang after using educational game Who Wants to be an Accountant as accounting learning media.

F. Product Spesification and Expected

The product specification in this research are :

1. Educational Game based on adobe flash which contents exercise about The Accounting Cycle of Trading Companies presented in the concept of the game show Who Wants to be a Millionaire.
2. The game is presented in an interesting concept, so the students can be motivated to use it as learning media that will improve student learning outcomes.

G. Research Benefits

This research is expecting to bring benefits, they are :

1. Theoretical benefit

- a. This research is expected to contribute knowledge to the development of education science, especially for accounting education in Vocation High School.
- b. The results of this research can be used as reading sources for other research related to the implementation of education game as learning media based on adobe flash.

2. Practical benefit

- a. For the students

This research can improve student's learning outcomes by do the exercise in this educational game at the school or home.

- b. For the teacher

This research is able to inspire and enhance the creativity of teacher in using and developing learning media.

- c. For the researcher

This research benefits are to improve ability and knowledge about education, so it can be beneficial for future life to be a teacher.

H. Development Assumption

The Development Assumption in this research are :

1. The learning Media is created which can be used independently by students at school or outside the school.

2. The use of education game Who Wants to be an Accountant as learning media is expected to improve students learning outcomes.

CHAPTER II

LITERATURE REVIEW

A. Theoretical Review

1. Learning Media

a. The Definition of Learning

Learning activities in education process is the most important activity. Learning process can be done anywhere in the school, family, and society. Learning activity in school involve students and teachers that interact with each other because of the success or failure of the purpose of education is dependent on learning process.

Slameto (2011:2) describes the definition of learning is a process attempts to obtain something new behavior changes as a whole, as a result of his own experience in the interaction with the environment. Meanwhile, Sabri in Musfiqon (2012:2) said that learning is a a process of behavior change from experience, that is the purpose of learning is to change behavior, both concerning the knowledge, skills, attitudes, and even includes all personal aspect. From the opinions above, then learning can be defined as a process or activity undertaken to obtain knowledge or experience to get chance in behavior from the interaction of individuals with their environment.

b. The Definition of Media

According to Arsyad, A (2011:3) media come from the Latin, *medius* which literally means middle, intermediate or introduction. In Arabic, the media is an intermediary or an introductory message from the sender to the recipient of the message. According to Arief S. Sadiman (2011:6) said that media is all the physical tools that can present the messages and can stimulate students to learn. Media is a form of communication both printed and audiovisual with all equipment.

Gerlach and Ely (in Wina Sanjaya 2009: 163) said that media including people, materials, equipment or activities that create the conditions that allow students to acquire knowledge, skills and attitudes. While Dina Indriana (2011:13) points out the media is a channel of communication. It can be concluded that the media is a tool to deliver message from the sender to recipient of the message.

c. Definition of Learning Media

Learning media is a communication tool used in every learning activity. Learning media help teacher to support the learning process to deliver and transfer materials and knowledge from teacher to student.

According to Musfiquon (2012:28) learning media is a tool that serve to explain the difficult material described verbally. Wina Sanjaya (2012:204) states that learning media as “the physical means of covering instructional content, books, film etc. According to Azhar Arsyah (2011:4) said learning media includes tools that physically used

to deliver the content of the material, among other books, tape recorder, film slides, photographs, pictures, graphics, television and computer.

Based on the opinion we can conclude that learning media is a tools used to deliver materials subject from the teacher to students that can improve learning process.

d. The Function and Benefits of Learning Media

According to Azhar Arsyad (2011:15) the main function media is a teaching aid that also affects climate, conditions, and learning environment organized and created by the teachers. According Hamalik (1986) in the Azhar Arsyad (2011: 15-16) argues that the using of learning media in learning process can arouse new desires and interests and stimulation of learning activities, and even bring the psychological effects on students.

Futhermore Arif S. Sadiman (2011) the function of learning media as follows :

- 1) Clarifying the message presentation that is not too be verbalistic
- 2) Overcoming the limitation of space, time and power senses.
- 3) Use varied and appropriate learning media can overcome the passive attitude of students.
- 4) Give a stimulant, experiences and perceptions of the same on material to students who wave a diversity of individuals.

In addition, Learning media also have many benefits. Sudjana and Rivai (2010:2) suggests the benefits of learning media in the process of student learning are :

- 1) Learning materials will be quite to clear so it can be understood by the students, and allow students to be better in mastering the purpose of learning
- 2) Learning methods will be more varied, not just on the verbal communication through the narrative by the teacher, so that students do not feel bored and teachers will not run out of powe, especially when teacher teach in every hour lesson.
- 3) Students can follow a learning activities, because students are not only listening the explanation from teacher, but also other activities such as observing, perform, demonstrate and others.
- 4) Teaching will more attractive for students so it can motivate the students to learn.

Meanwhile, the benefits of learning media according to the Encyclopedia of Education Research (1994) in Azhar Arsyad (2011:25) include :

- 1) Laying the foundation of concrete to think thus reducing verbal (obtained more real experience because the students see/ hear directly a matter, not only understand the words spoken by the teacher).
- 2) Enlarge the attention of students.

- 3) Laying the foundations of which are essential to the development of learning, therefore making the lessons more steady.
- 4) Provide a real experience that can grow on their own activities among students.
- 5) Generate regular and continuous thinking mainly through vivid images.
- 6) Assist to the growing understanding that can help the development of language skills.
- 7) Provide experience that is not easily obtained in any other way and help the efficiency and diversity in learning more.

It can be concluded that the benefits of learning media in teaching and learning can direct students' attention, rise up the motivation of students to learn independently so it will improve student learning outcomes.

e. Classification of Learning Media

According to Wina Sanjaya (2006:172) classification and various learning media are as follows :

- 1) In terms of its nature, the media can be divided into :
 - a) Auditory Media, which can be heard only media, or media that only have sound elements such as radio or voice recording.
 - b) Visual Media, the media can only be seen alone, do not contain elements of sound. Which is included into this medium a film

slides, photographs, transparencies, paintings, and various forms of printed material such as graphics and other media.

- c) Audiovisual Media, the type of media that contain elements in addition to voice also contains elements of the image can be seen, for example, a videotape, a variety of sizes films, slides sound and so forth. The ability of the media is considered better and more interesting, because it contains both elements of media types one and two.

2) In terms of ability to reach, the media can also be divided into :

- a) Media which has the power to cover straight and simultaneously, such as radio and television.
- b) Media which has the power to cover a limited by space and time as the film, slides, movies, video and so forth.

3) In terms of technical used, the media can also be divided into :

- a) Projected Media is the type media that projected onto the screen, such as film slide and computer image projection.
- b) Non Projected Media, such as pictures, photographs, paintings, radio etc.

According to Cecep Kustandi and Bambang Sujipto (2011:29-31)

based on technology, media is divided into 4 types, there are :

1) Based Print Media

Media-based mold is most commonly known textbooks, handbooks, journals, magazines, and a sheet of paper. In the print-

based media are six things to consider when designing, namely: consistency, format, organization, attractiveness, font size, and the use of empty space. Materials-based print media is the basis of development and use of most other learning materials. Which has the following characteristics:

- a) The text is read in a linear fashion.
- b) The text displays one-way communication and receptive.
- c) Display static text.
- d) Development is highly dependent on the principles of language and visual perception.
- e) The text is oriented toward students.
- f) Information can be arranged and rearranged by the user.

2) Based Visual Media

As well as print-based media, visual media is not much different from the print-based media. That is also the basis for the development and use of most other learning materials that have these characteristics:

- a) Visually observed by space.
- b) Visual displays are also one-way communication and reseptic.
- c) Also displayed visually static.
- d) Visual perception is used as a reference in the principles of linguistic text-based media.
- e) Visual media are also student oriented.

- f) Information can be reorganized and governed by the user.

3) Based Audio-Visual Media

Audio-visual technology is a means to produce or deliver materials by using mechanical machinery and electronics, for presenting audio messages and visual. Characteristics-based audio-visual media are:

- a) Linear
- b) Presenting a dynamic visualization
- c) Used in a manner predetermined by the designer or manufacturer
- d) Is a physical representation of the idea of real or abstract ideas
- e) Developed according to the tenets of cognitive psychology and behaviorism.
- f) Generally oriented to teachers, the level of student involvement interaktivnya low.

4) Computer-Based media

Computer-based technology is a way of resulting in or presenting the material using sources based micro-processor.

Computer-based media have the characteristics:

- a) Can be used at random, non-sequential, or linear fashion.
- b) Can be used based on the desire of the student or by the desire of the designer or developer as planned.

- c) Usually the ideas presented in abstract style with words, symbols, graphics.
 - d) The principles of cognitive science to develop this medium.
 - e) Learning-oriented students and involve high student interaction
- f. Principle and Criteria of Selection Learning Media

Criteria for selection of learning media according to Azhar Arsyad (2011:75) are as follows :

- 1) In accordance with the objectives be achieved
- 2) Right to support the learning contents that are facts, concepts, principles, or generalizations
- 3) Practical, flexible, and enduring
- 4) The teacher skillfully use it
- 5) Grouping targets
- 6) Technical quality

Rayandra Asyhar (2012: 81-82) describes the criteria of selection learning mediare as follows :

- 1) Clear and orderly
- 2) Attractive
- 3) Compliance with the object
- 4) Compliance with the material that will be taught
- 5) Compliance with learning purpose
- 6) Flexible and practical
- 7) Have good quality

8) Compliance with learning environment

According to Wina Sanjaya (2013:173) describes the principle of using learning media are as follows :

- 1) Compliance with the learning purpose
- 2) Compliance with the materials
- 3) Compliance with the students needed and condition.
- 4) Effective and efficient
- 5) Compliance with the ability of teacher related to using the media.

From the opinion above, it can conclude that teacher in selection learning media should be compliance with the principle and characteristic of learning media, so the learning media have advisability to reach the learning purpose.

g. Assesment of Learning Media

There are several aspects and criteria in the assessment of the development of learning media based information and communication technology (ICT) by Romi Satria Wahono (2006) are as follows :

- 1) Aspect of Sofrware Engineering
 - a) Effective and efficient in the development and use of learning media
 - b) Reliable
 - c) Maintaianable (can be use and simple in operation)
 - d) The accuracy of the selection of the type of application/software/tool for development

- e) Compatibility (learning media can be installed/run on different hardware and software)
- f) Packaging learning media program and easily integrated in execution
- g) Documentation of learning media program is complete , includes : installation instructions, trouble shooting and the design of the program
- h) Reusable (part of the program learning media can be reused to develop other learning media)

2) Aspect of Learning Design

- a) Clarity of learning objectives
- b) Relevance with the basic competence/curriculum that has been created by teacher
- c) The scope and the depth of learning objectives that arranged
- d) The appropriateness of learning strategies utilization
- e) Interactivity
- f) Provision of learning motivation
- g) Contextuality and actuality
- h) Completeness and quality of learning assistance substance
- i) Compatibility material with learning purpose
- j) The depth of material contained in media
- k) Material easily to be understood even presented as a game

- l) Presented material systematically arranged, coherent , and clear logical flow
 - m) The clarity of description, explanation, examples, simulation, exercise
 - n) Consistency between evaluation with learning objectives
 - o) The appropriateness and permanence of evaluation tools
 - p) Giving feedback or response to vealuation results
- 3) Aspect of Visual Communication
- a) Communicative
 - b) Creative
 - c) Simple
 - d) The elementof audio in accordance with the character and topic
 - e) Visual/design in accordance with the theme and attract attention
 - f) Animation can be used to stimulate the subject matter
 - g) Interactive layout/navigation compiled with a familiar shape & consistently

Criteria for assessment of learning media according to Walker & Hess in Azhar Arsyad (2011:175) are as follows :

- 1) The quality of the content and purpose
 - a) Accuracy
 - b) Interests
 - c) Completeness
 - d) Balance

- e) The interest and concern
- f) Justice
- g) Compliance with the situation of students

2) Instructional quality

- a) Provide learning opportunities
- b) Provide assistance to learn
- c) Quality of motivating
- d) Flexibility instructional
- e) Relationship with other learning programs
- f) The quality of social instructional interaction
- g) The quality of test and assessment
- h) Can make an impact for students
- i) Give effect to the teacher and learning

3) The technical quality

- a) Readability
- b) Easy to use
- c) The quality of the display
- d) Quality of treatment response
- e) Quality management of the programs
- f) Quality of documentation

2. Educational Game Who Wants to be an Accountant

a. The Definition of Game

Game come from United Kingdom means playing, or an structure activity that usually done for fun. According to Romi Satria Wahono (ilmukomputer.com 2007) game is structure activity which have purpose to entertain or educational tools. Zulfadli Fahrul Rozi (2010:6) describes game is osomething that can be played with rules so there is winner and loser with the purpose of refreshing.

According to Andrew Rollings and Dave Moris (2004), game has many genre, there are as follows :

- 1) Sport-type : this game is imitated from the original sports, so the player can feel like playing the original sports by playing the soprt type game
- 2) Action-type : this game provides the player with the obstacle and enemies that must be defeated by the action of the player.
- 3) Adventure-type : this game provides many challenges and obstacles for the character of the game.
- 4) Strategy-type : this game give an opportunities to think the strategy to solve the problem or to reach the goals.
- 5) Simulation-type : this game provide simulation from the real activity, so the player will get experience.
- 6) Puzzle : this game ask the player to complete the puzzle

7) Role Playing Game : is a game in which players assume the roles of characters in a fictional setting

8) Toys : this game is very attractive, such as tetris.

9) Educational : a game with the concept learning while playing.

According to Teresa Dillon there are eight based element of games, are as follows :

1) Game Rule : it contains the regulation of the game, how to operate, the object function and character in the game worlds.

2) Plot : Plot usually provide the information about something to do for the the player.

3) Theme : theme give moral messages that will be delivered to the main character as a player as well as other characters that have specific characteristics.

4) Character : player as the main character as well as othe character who have specific characteristic.

5) Object : is an important thing which usually use for solve the problem, so the player should have an ability to play the game.

6) Text, graphic and sound : game usually content from text. Graphic, or sound media.

7) Animation : is the movement of the characters present in the game.

8) User interface : it contain the fiture to comunicater the player with the game.

Based on the above explanation, it can be concluded that game is an activity that is carried out with or without a tool is used as the media to improve the skills and the ability of the players to follow specific rules to achieve specific purpose.

b. The Definition of Educational

Education is a very familiar word we hear in everyday life, because education is an important activity undertaken by almost all people from walks of life. According to Indonesian dictionary education is defined as a learning process for the individual to attain the knowledge and understanding of the higher specific object

According to Sugihartono (2007:3) *pendidikan berasal dari kata didik, atau mendidik yang berarti memelihara dan membentuk latihan.*

According to UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1. States that :"*Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.*

Based on the opinion, it can be concluded that education is a continuously effort that being done by the Governments, families, and societies for the purpose of altering an individual being better in the all aspects of life.

c. Educational Game

According to Handriyantini (2009) Educational Game is developed with teaching material, which is explicitly directed to support learning and teaching process. Educational game which are developed with learning theory can be promoted as an instrument of modern learning theory in classroom (Amory & Seagram, 2003). Educational games are games that are designed to help people to learn about certain subjects, expand concepts, reinforce development, understand an historical event or culture, or assist them in learning a skill as they play.

According to Foreman (2004:53-54) some of the principles that should apply in the application of an educational game is :

- 1) Individualization
- 2) Feedback active
- 3) Active learning
- 4) Motivation
- 5) Social
- 6) Scaffolding
- 7) Transfer
- 8) Assessment

Based on opinion above, it can concluded that educational game is one of the game that can be useful for supporting the learning process in fun and creative, and to increase the knowledge for the user by interesting media.

d. Educational Game Who Wants to be an Accountant

Educational game Who Wants to be an Accountant is an adoption of the game Who Wants to be a Millionaire that often played on the computer. Before this game appear in computers, it had previously been aired on television. This game has features The game features a secure point level rules and options help (50:50, ask the audience, phone a friend). The players of this game should be able to answer the question, the more questions answered correctly then the prizes obtained will be even greater. When players can get the biggest prize is 1 billion dollars then he is the winner and get the title of billionaires.

Educational game Who Wants to be an Accountant will develop by using adobe flash with content the exercise about the accounting cycle of trading company. The rules of this game is same with Who Wants to be a Millionaire game, except in phone a friend it changes to be friend chat. The prizes are presented is not the real money. Money just for a display, the important is how the students answered right the question. If the student answer wrongly, then the student must repeat aswer the question from number one again, if the student answer correctly, the student can proceed the next question until the end. At the end of the game the winner will get congratulation you are the real accountant.

e. Adobe Flash

1) Definition of Adobe Flash

Dhewiberta, H (2005: 1) explain the meaning of Adobe Flash is an animation programs that has been widely used by animators to produce animation professionals. Among the programs existing animation, adobe flash is the most flexible program in making interactive animations, games, company profile, presentations, movies and other animated display.

Meanwhile, according to Adjie,, S (2006;12) Adobe Flash CS 6 is one of the computer software which is the flagship product of Adobe system. Adobe flash is used to create vector images and animated images. Files generated from this software has file extension .swf and can be played in a web browser that has been fitted Adobe Flash Player. Flash uses a programming language called Action Script which first appeared in Flash 5. Before 2005, Adobe Flash was released by Macromedia Flash 1.0 was launched in 1996 after Macromedia bought thun vector animation program called Future Splash. And one of the version of Adobe is Adobe Flash CS 6 and it will be used of this research.

2) Superiority of Adobe Flash CS6

The advantages of the program Adobe Flash CS6 according to Adjie, S (2006: 18) :

- a) Is a web animation technology is currently the most popular so widely supported by various parties.
- b) The size of a small file with good quality
- c) The need for hardware that is not high
- d) Can create, websites, cd-interactive, web animation, cartoon animation, beautiful presentation, making the game and mobile application.
- e) Can be displayed in many media such as the Web, CD-ROM, CD-DVD, television, mobile phones and PDA.

3. Accounting Learning Outcomes

a. The Nature of Learning

According to Slameto (2010:12) Learning is a process an effort by person to obtain a new behaviour change as a whole, as a result of its own experience in interaction with its environment (Slameto, 2010-12:2). Wina Sanjaya (2011:11) states that learning is a process new behavior change based on experience and exercise.

According to Baharudin (2010) *belajar dapat membawa perubahan bagi pelaku, baik perubahan pengetahuan, sikap maupun ketrampilan*. Based on definition above, it can concluded that learning is a process to change knowledge, behavior, or skill to towards the

better goals and more useful for her/himself or others due to experience and practice in interaction with the environment.

b. Characteristic of Learning

According to Baharrudin and Esa Wahyuni (2009 : 15). There are 5 characteristics of learning, as follows :

- 1) Learning presence by behavior changes.
- 2) Behaviour change is relative to permanent.
- 3) The behavior change is potential.
- 4) The behavior change is the results of practice or experience
- 5) The experience can give a reinforcement to improve changes behavior

Based on Suryabrat (1959:24) there are thress characteristics of learning :

- 1) Learning is an activity to bringing about change in every individual who want to learn, both of actual behavior or potential behavior.
- 2) The main of behavior change is a new skill applicable in a relatively long time.
- 3) The change occurred due to an effort.

c. Definition of Accounting Learning Outcomes

In the process of learning success can be seen from the learning outcomes. According to Anni (2007:5) learning outcomes is a change in behavior obtained a learner after experiencing learning activities.

According to Sudjana (2009:22) learning outcomes is an abilities is owned by students after he accepted their learning experience.

According to Oemar Hamalik (2003:30), learning outcomes occurred when someone has learned a behavior change, for example from unknown being known, and from don't understand be understood. Dimiyati and Mudjiono (2006:3) argued that learning outcomes are the result of an interaction of a follow up study and teachings. Benjamin Bloom (Nana Sudjana, 2012:23) suggests that there are three domains of learning outcomes i.e. cognitive, affective and psychomotor. So it can be concluded that the learning outcomes is a form of behavior change that is likely to be settled from the realm of cognitive, affective and psychomotor learning process is done in a certain time.

Definition of accounting according to AAA (American Accounting Assosiation), accounting is a process of identification, measurement, and ecocomic communication of information to allow for the creation considerations and decisions by user. According to the AICPA (American Institute of Certified Public Accountant) accounting is an activity whose function is to provide quantitative services, from economic unity that could be used in making economic decisions and choosing alternative of a decision. Al Haryono Launch (2001:4-5) argues that the definitions of accounting "accounting is the process of recording, classification, compaction, reporting and analyzing financial statement in an organizations.

Based on the definition above it can be concluded the definition of Accounting learning outcomes is the ability level of students as measured through the realm of cognitive, affective and psychomotor as a result of the progress of students in learning accounting that is manifested in the form of value .

d. Factors of Influencing Accounting Learning Outcomes

1) Internal Factors

Internal factors are factors that arise from the individual, which includes:

a) Physiology Factors (physical) which includes:

- (1) due to illness
- (2) due to disability

b) Psychology Factor (spiritual) include:

(1) The intelligentsia

The intelligentsia can be interpreted as the psycho-physical abilities to react the stimulate or adapt to the environment. Muhibbin Shah (2007; 147).

(2) Motivation

Motvasi is an impulse that comes from the individual to do something. In this case the motivation is student learning.

(3) Talent

Talent is the potential that was brought from birth that are used to achieve the success for the future.

(4) Interest

Interest is a desire. The lack of interest in students to a lesson then it will happen to learning difficulties.

2) External Factors

External factor is the factor that affects the learning outcomes from the outside of students, which includes :

a) social environmental factors

The social environment such as school teachers, administrative staff, and friends in the schools can influence the spirit of student learning.

b) non social environmental factor

Factors including environmental non social is building, home, learning tools, the weather and the time of study.

e. The Indicator of The Assesment of Accounting Learning Outcomes

According to Sudrajat (2008) the assessment of learning outcomes is the application many ways and using may assessment tools to get information about the student learning results. According to Bloom in Nana Sudjana, there are threes object of accounting learning outcomes assessment, includes : cognitive, affective and , psychomotor.

1) Cognitive Domain

Cognitive is related with the knowledge, ability and intellectual skill are as follows :

a) Knowledge

- b) Understanding
- c) Application
- d) Analysis
- e) Synthesis
- f) Assessment

2) Affective Domain

The goal of learning related to feelings, behavior, interest and values, is divided into :

- a) Acceptance
- b) Responses
- c) Assessment
- d) Organizer
- e) The pattern of life

3) Psychomotor Domain

Psychomotor domain of learning objectives indicate the ability of such physical motoric skills and nerves, the manipulation of objects and nervous coordination, which includes:

- a) Perception
- b) readiness
- c) movement of social interactions
- d) the movement got used
- e) complex movement
- f) adjustment

g) creativity

The indicator assessment of accounting learning outcomes in this study was limited to only cognitive domain assessment that only include knowledge, comprehension, and analysis.

4. Competency Standard Completed The Accounting Cycle of Trading Companies

a. Definition of Competency Standard

According to Wina Sanjaya (2008:170) Standards of competence of the subjects is a description of the knowledge, skills, and attitudes that must be mastered after students learn specific subjects on specific education level. According to Abdul Majid competency Standard is a framework that explains the basis of the development of a structured learning program.

Competency Standards is divided into basic competency. According to Ibid (2006:171) basic competency are the knowledge, skills and attitudes at a minimum that must be reached by students to demonstrate that students have mastered the standards of competence which are pre-defined by then because that's the basic competence is the elaboration of standards of competence. Basic competency are translated into an indicator. The indicator is a marker of achievement of competency standards (KD) characterized by measurable change in behavior that includes attitudes, knowledge, and skills. In this research will using Competency Standard Completed The Accounting Cycle of

Trading Companies based on School Based Curriculum (KTSP) that used by SMK Bhakti Karya 1 Magelang.

b. The Accounting Cycle of Trading Companies

1) Definition of Trading Companies

Trading company is a company that plans on buying merchandise and then resell it without changing the form. From the definition it can be concluded that characteristic of trading company are as follows :

- a) Trading companies buy merchandise for resale to customers.
- b) The merchandise purchased is not processed first before they are sold to customers.
- c) In generating revenue, conducted transactions of purchase and sale of merchandise.
- d) Sales is revenue for the trading company.
- e) The cost of obtaining merchandise reported as cost of sales.
- f) The merchandise that has not sold is called merchandise inventories reported as current assets in the balance sheet

2) The Account in Trading Companies

Accounts are used on the trading companies relating to the purchase and sale of merchandise such as :

- a) Purchase Accounts, this account uses for recorded all purchase transaction both cash or credit.
- b) Merchandise Inventory

It accounts for recorded transaction related to inventory.

- c) Purchase Returns and Allowance, a buyer may request an allowance for merchandise that is returned (purchases return) or a price allowance (purchases allowance) for damaged or defective merchandise. In both cases, the buyer normally sends the seller a debit memorandum, often called a debit memo, to notify the seller of reasons for the return (purchase return) or to request a price reduction (purchase allowance).
- d) Purchase Discounts, to encourage the buyer to pay before the end of the credit period, the seller may offer a discount. For example, a seller may offer a 2% discount if the buyer pays within 10 days of the invoice date. If the buyer does not take the discount, the total invoice amount is due within 30 days. The terms are expressed as 2/10, n/30.
- e) Freight in and Freight Out, The business of freight transportation employs the efforts of many people, including buyers and sellers. Whenever a seller makes a transaction with a buyer, he must always address the question of how the freight will arrive at the buyer's location and how much that will cost. There are 2 terms of Freight in FOB Shipping Point and FOB destination. FOB shipping point indicates that the title of goods is transferred from the seller to the buyer when the goods are placed on a delivery vehicle. Conversely, FOB

destination indicates that the title of goods transfers from the seller to the buyer when the goods are delivered to the buyer's destination.

- f) Sales Account, this account to recorded the sales transaction both on cash or credit.
- g) Sales Returns and Allowance, Merchandise sold may be returned to the seller (returns). In other cases, the seller may reduce the initial selling price (allowances). From a seller's perspective, these are termed customer returns and allowances, sometimes called sales returns and allowances.
- h) Sales Discount, occurs when the customer pays the price of goods bought in a period piece that is affected by the payment terms.

3) Methods For Recorded Merchandise Inventory

There are two systems for accounting for merchandise transactions: perpetual and periodic.

- a) In a perpetual inventory system, each purchase and sale of merchandise is recorded in the inventory account and related subsidiary ledger.
- b) In a periodic inventory system, the inventory does not show the amount of merchandise available for sale and the amount sold.

4) The Accounting Cycle of Trading Companies

a) Recorded the Transaction into Journal.

There are 5 journal in trading company are as follows :
purchase journal, sales journal, cash receipt journal, cash payment journal and memorial journal.

b) Post Ledger.

After recorded transaction into journal, the document transaction also recorded (posting) into subsidiary ledger, such as transaction related to accounts payable, accounts receivable and merchandise/inventory. In addition transaction that was recorded into journal it will be posted into general ledger.

c) Prepare a Trial Balance

A trial balance is a list of accounts and their balance at a given time. Customarily, companies prepare a trial balance at the end of accounting period. They list account in the order which they appear in the ledger. Debit balances appear in the left column and credit balances in the right column. The primary purpose of a trial balance is to prove (check) that the debits equal the credit after posting.

d) Journalize and Post Adjusting Entries

A trading company generally has the same types of adjusting entries as a service company. It adjusted by using deferrals or accruals methods. The deferrals basis contain of prepaid expenses (expenses paid in cash and recorded as assets before

they are consumed) and unearned revenues (cash received and recorded as liabilities before revenue is earned), While the accruals basis contains of accrued revenues (revenues earned but not yet received in cash or recorded) and accrued expenses (expenses incurred but not yet paid in cash or recorded). The differences adjusting entries between services and trading company is in inventory. However, a merchandiser using a perpetual system will require one additional adjustment to make the records agree with the actual inventory on hands. Here's why : At the end of each period, for control purpose, a trading company that uses perpetual system will take a physical count of its merchandise on hand. The company's adjusted balance in merchandise inventory usually doesn't agree with the actual amount of inventory on hand. The perpetual inventory records may be incorrect due to recording errors, theft or waste. Thus the company needs to adjust the perpetual records to make the recorded inventory amount agree with the inventory on hand. This involves adjusting merchandise inventory and Cost of Merchandise Sold.

e) Prepare an adjusted trial balance

The purpose of adjusted trial balance is to prove the equality of the total debit balances and the total credit balances in the ledger after all adjustments. The accounts in the adjusted trial

balance contain all data that the company needs to prepare financial statements.

f) Prepare a worksheet

Worksheet enables companies to prepare financial statements before journalize and post adjusting entries. The steps in preparing a worksheet for a trading company are the same as for service enterprise. It consists of Trial balance column, adjustments columns, adjusted trial balance, income statement column and balance sheet column

g) Preparing financial statement

(1) Incomes statement

Incomes statements is a financial statement to describe the revenues and expenses in the company. If the revenues more than the expenses the company will get profit, but if the expenses more than revenues the company will get loss. Before the trading companies prepare incomes statement, it usually calculated the cost of merchandise sold. Calculating cost of merchandise sold is made at the ends of the accounting periods. The formulation of calculating cost of merchandise sold is :

Company Profile Cost of Merchandise Sold For the Year Ended December, 31 2016		
Beginning inventory		Rp xxx
Purchase	Rp xxx	
Freight in	<u>Rp xxx</u> +	
Gross purchase		Rp xxx
Purchase returns & allowance	Rp xxx	
Purchase discounts	<u>Rp xxx</u> +	
Total purchase returns and discounts		<u>Rp xxx</u> -
Net purchase		<u>Rp xxx</u> +
Merchandise available for sales		Rp xxx
Ending Inventory		<u>Rp xxx</u> -
Cost of Merchandise Sold		Rp xxx

Company Profile Income Statement For the Year Ended December, 31 2016		
Sales		Rp xxx
Sales returns and allowance	Rp xxx	
Sales discounts	<u>Rp xxx</u> +	
total of sales returns and discounts		<u>Rp xxx</u> -
Net Sales		Rp xxx
Cost of Merchandise Sold		<u>Rp xxx</u> -
Gross profit		Rp xxx
Operating expenses :		
Marketing expenses	Rp xxx	
Utilites expenses	Rp xxx	
Advertising expenses	Rp xxx	
Salaries expenses	Rp xxx	
Depreciation expenses	Rp xxx	
Salaries expenses	<u>Rp xxx</u> +	
Total operating expenses		<u>Rp xxx</u> -
Income from operations		Rp xxx
Other revenues and gains :		
Interest revenues	Rp xxx	
Gain on sale of equipments	<u>Rp xxx</u> +	
Total other revenues and gains		Rp xxx
Other expenses and losses		
Interest expenses	Rp xxx	
Casuality loss from vandalism	<u>Rp xxx</u> +	
Net income before tax		Rp xxx
Added tax 10%		<u>Rp xxx</u> -
Net income		Rp xxx

(2) Statement of Owners Equity

Statement of Owners Equity is a financial statement to report that presents information about the change of capital of a company, from the initial capital until the end of the accounting period with a capital. The examples of owners equity statements :

Company Profile Statement of Owner's Equity For the Year Enderd December, 31 2016	
Beginning capital, January 1 2016	Rp xxx
Net Income	Rp xxx
Prive	<u>Rp xxx</u> -
Increasing Capital	<u>Rp xxx</u> +
Ending Capital, Desember, 31 2016	Rp xxx

(3) Balance Sheet

Balance sheet is a financial report that presents information about the financial state of a company's financial position or at the end of the period, which consists of the amount of assets, liabilities, and capital. The preparation of the balance sheet should be sorted according to the degree of liquidity. The examples of balance sheet :

Company Profile Balance Sheet For the Year Ended December 31 2016			
Assets		Liability + Equity	
Current Assets :		Liabilities :	
Cash	Rp xxx	Account payable	Rp xxx
Account receivable	Rp xxx	Bank loan	Rp xxx
Inventory	Rp xxx	Tax payable	Rp xxx
Supplies	Rp xxx		
Prepaid rent	Rp xxx		
Total current assets	Rp xxx	Total current liabilities	Rp xxx
Fix Assets :		Equities :	
Gedung	Rp xxx	Mr.... Capital	Rp xxx
Akumulasi penyusutan gedung	(Rp xxx)		
Total fix assets	Rp xxx		
Total Assets	Rp xxx	Total liability + Equity	Rp xxx

h) Journalize and Post Closing Entries

Closing entries formally recognize in the ledger the transfer of net income (or net loss) and owner's drawing to owner's capital. It also produce a zero balance in each temporary account. Companies generally journalize and post closing entries only at the end of the annual accounting period. Companies generally prepare closing entries directly from the adjusted balances in the ledger. They could prepare separate closing entries for each nominal account, but the following four entries accomplish the desired result more efficiency :

- (1) Debit each revenue account for its balance, and credit Income Summary for total revenues.

- (2) Debit Income Summary for total expenses, and credit each accounts for iys balance.
- (3) Debit Income Summary and credit Owner's Capital for the amount of net income.
- (4) Debit Owner's Capital for the balance in the Owner's Drawing Account, and credit Owner's Drawing Account at the same amount.

i) Prepare a post-closing trial balance

The post-closing trial balance lists permanent accounts and their balance after journalizing and posting closing entries. The purpose of the posts-closing entries trial balance is to prove the equality of the permanent account balances carried forward into the next accounting period. Since all temporary accounts will have zero balances the post-closing trial balance will contain only permanent balance sheet accounts.

5. Research and Development

a. Definition of Research and Development

According to Sugiyono (212 : 297) "*Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya research and development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.*" according to Muhammad Ali (2010: 119) "R & D is an educational development process than conducted through a series of

studies using a variety of methods in a cycle that passes through various stages".

According to Borg and Gall in Sugiyono (2013:4) research and development is a research methods used to develop or validate the products that are used in education and learning. Based on opinion, it can conclude that Research and Development is a research which used to develop and validate new product learning.

b. Development Procedure

1) Thiagarajan (Four-D)

Based on Thiagarajan (Four-D) in Arifin (2012:128) there are four step to develop a product are as follows :

a) Define

Thiagrajan (1974) analyzing 5 activities are conducted in define stages as follows : front and analysis, learner analysis, task analysis, concept analysis and specifying instruction objective.

b) Design

In design stage, researchers have been made beginning product (prototype) or product design. In the context of learning model development, this stage is preparing model conceptual framework and learning devices (material, media, evaluation tools) also stimulating model usage and learning device in small scope. Before the draft (design) products

continue to next stage, design of products (models, textbooks, etc) need to be validated. Based on validation results, there is possibility that product design still needs to be improved in accordance with validator suggestion.

c) Develop

In context of learning model development, development activities (develop) is conducted with the following steps :

- (1) Model validation by experts, media is validated include the use of model guidelines and learning model devices.
An expert team who are involved in the validation process consists of : learning technology experts, subject experts, learning outcomes of evaluation experts.
- (2) Model revision based on suggestion from the experts at validation.
- (3) Limited test of learning in classroom, according to the real situation that will be faced.
- (4) Model revision based on test results.
- (5) Implementation of model in a wide area. During implementation process, the effectiveness of model and develop model device will be tested. The effectiveness testing can be conducted with experiments or Classroom Action Research (CAR)

d) Disseminate

Dissemination stage is conducted by socialization of teaching materials through limited distribution for teachers and students. The distribution is intended to obtain response, feedback on the teaching materials that have been developed.

2) Borg & Gall (1989)

Based on Borg & Gall 1989 (in Nana Syaodih (2012:169)), there are :

- a) Research and information collecting, included in this step among others study of the literature relating to the cases studied, the needs assessment, research on a small scale, and preparation to formulate a research framework.
- b) Planning, included in this step plan that covers formulating research skills and expertise related to the problem, determine the objectives to be achieved at each stage, design or research steps and if possible / necessary carrying out a feasibility study on a limited basis.
- c) Develop preliminary form of the product, namely developing a form of the beginning of the product to be produced. Included in this step is the preparation of supporting components, prepare guidelines and manuals, and an evaluation of the feasibility of supporting tools. Examples of the development of learning materials, learning process and evaluation instruments.

- d) Preliminary field testing, namely conduct field trials beginning on a limited scale, involving 1 to 3 schools, with the amount of subjects 6-12. In this step the data collection and analysis can be done by interview, observation or questionnaires.
- e) Main product revision, namely make improvements to early product generated by early test results. This improvement is very likely to do more than once, according to the results shown in a limited test, in order to obtain a draft product (model) organization ready tested more widely.
- f) Main field testing, usually called a major trial that involved a wider audience, which is 5 to 15 schools, with the amount of subjects 30 to 100 people.
- g) Operational product revision, namely make improvements to the trial results more widely, so that the products developed are already an operational model designs ready to be validated.
- h) Operational field testing, the test step the validation of the operational model that has been generated. Held on 10 to 30 schools involving 40 till by 200 subjects. Tests conducted through questionnaires, interviews, and observation and analysis of the results.
- i) Final product revision, namely do the final repairs to the models developed in order to produce a final product (final).

- j) Dissemination and implementation, namely step a product developed to disseminate to the public, especially in the arena of education.

3) ADDIE Model

Model of ADDIE was developed by Dick and Carry (1996) in Endang Mulyatiningsih (2013:200) that model is to design a learning system, there is an example of the activities at each stages of the development model :

a) Analysis

At this stage, the main activity is to analyze the need for the development of models/new learning methods and analyzing the advisability and the terms of the development of models/new learning methods. The development of new learning methods is preceded by a problem in the model/learning methods that have been applied.

b) Design

In designing the model/learning methods, stage design has similarities with designing learning activities. This activity is a systematic process the starts from the set of learning objectives, designing learning materials and tool evaluation of learning outcomes. The dseign of the model/learning methods are still conceptual and will underpain the next development process.

c) Development

Development model of ADDIE contains realization of product design activities. In the design phase, there is a conceptual framework application of the model/new learning methods. The development phase, which is still in the conceptual framework is realized into products that are ready to be implemented.

d) Implementation

At this stage, design and methods that have been developed are implemented in a real situation, that is the class. During implementation, the design models/methods that have been developed is applied to the actual conditions. The material that is presented in accordance with the model/new method was developed. After application of the method, then it will be performed an initial evaluation to provide feedback on the application of the next model/method.

e) Evaluation

Evaluation is done in two forms, there are formative and summative evaluation. Formative evaluation is conducted at the end of each face to face (weekly) whereas summative evaluation is conducted after the activity ends as a whole. Summative evaluation measures the final competence of subject or learning objectives to be achieved. The results of the

evaluation are used to provide feedback to the user models/methods. Revisions were made in accordance with the results of the evaluation or needs that have not been met by the model/new method.

B. Relevant Research

1. Research conducted by Zulfri Adhi Wibowo, 2015. The Development of Educational Game Tax Administration Millionaire Quiz Based On Adobe Flash As Tax Administration Learning Media In Class XI Accounting SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. The results of this research show that the advisability level of educational game Tax Administration Millionaire Quiz based on Adobe Flash as Tax Administration Learning Media based on assessment by materi expert obtain an average score 4,16 with category of Feasible. From media expert obtained an average score of 4,42 with category of Very Feasible. In the individual testing obtained a score of 4,55, with category of Very Feasible. Small group testing obtained score of 4,55 with category of Very Feasible and in the Field testing obtained a score of 4,37 with category of Very Feasible. Similarity between developed by Zulfri research and this research is both quiz game adopted of Who Wants to be a Millionaire game based on adobe flash. The differences are the materials and the procedure to develop. The materials on Zulfri research is using Tax Administration, but in this research is using The Accounting Cycle of Trading Company. The procedure to develop in

Zulfri research using Borg & Gall (1989) model, while in this research develop by using ADDIE models.

2. Ghea Putri Fatma Dewi (2012)

Research conducted by Ghea Putri Fatma Dewi 2012. *Pengembangan Game Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*". The result of this research states that the advisability of the product obtained average score 4,32 in the category of Very Feasible . Based on media expert obtained average score 4,59 in the category of Very Feasible and in the field testing obtained average score 3,07 in the category Feasible. It can concluded that the product of Gheas's research had feasibility as learning media. Similarity between developed by Gheas's research and this research are both the development procedure by using ADDIE models, the learning media is game based on adobe flash. The differences are the object of the research, the materials and the genre of the game.

3. Emiasih (2014)

Research conducted by Emiasih 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Pengasih*. The result of this research states that the advisability of the product by the assessment of materi expert obtained average score 4,37 in the category of Very Feasible. From media expert obtained average score 3,95 with

category of Feasible. The learning practitioners obtained average score 4,29 with category of Very Feasible and from students obtained average score 4,31 with category Very Feasible. In addition the interactive modules based on adobe flash also can improve students motivation of Class X Accounting SMK Negeri 1 Pengasih. The students motivation before using the modules is 2,68 with category medium, while the students motivation after using the modules is 3,58 with category very high. Similarity between Emiasih's research and this research are both the development procedure by using ADDIE models and the learning media based on adobe flash. The differences are the object of the research, the materials and the variables to improvement. .

C. Conceptual Framework

In this era of globalization, technology and information are growing very fast, especially in the education. The facilities like computer are similar in the school, but the teachers still less to utilize the facilities. The teachers are still using conventional method in the learning activities, so the students feel bored.

The problems make the educator have a challenge to develop learning media based on technology. English Indonesian Educational games is one of the technology-based learning media can be developed that can make an interesting learning. One of the genre of game is quiz game. Quiz game is a game where the players have a role as quiz participants to answer the questions. It is usually adopted from the reality like the popular quiz *Who wants to be a*

Millionaire. This game will be integrated with learning materials, so it can be used for the learning process.

One of the materials that can be integrated into a quiz game is the accounting cycle of a trading company. The game will contain the exercise of the accounting cycle of trading company materials both of theory or practice. By developing the quiz game the students will be interested because this game is based on technology not conventional. So in this case, the research will develop an educational game Who wants to be a Millionaire based on Adobe Flash.

The educational game Who Wants to be an Accountik can be used for learning media by the students both in the school or home. This game is based on Adobe Flash so it can be installed on the different types of computer. The students will be interested with the modern learning media, so the students have a desire to learn so that it can improve the students' learning outcomes.

D. Research Paradigm

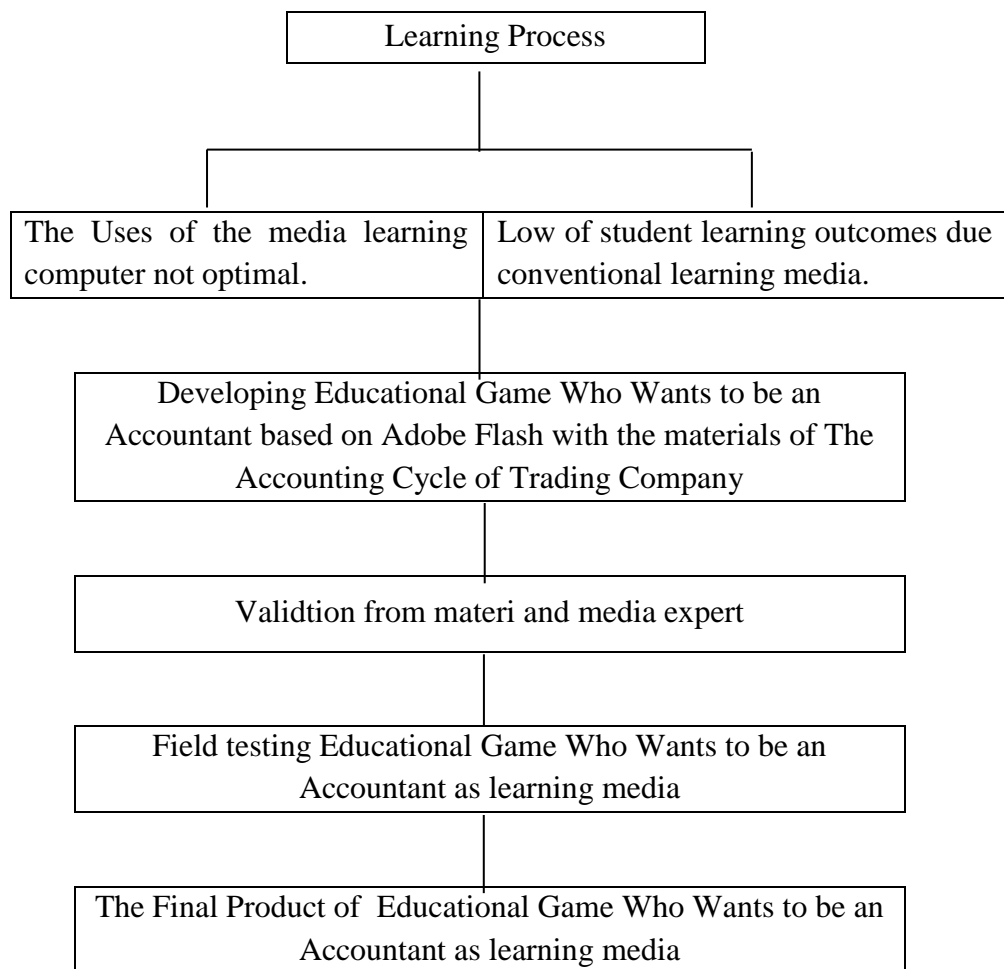


Figure 1. Chart of Research Paradigm

E. Research Questions

Based on the description above, the research questions are :

1. How is How is the step to develop educational game Who Wants to be an Accountant as learning media ?
2. How the advisibility of the educational game Who wants to be an Accountant as learning media by material expert based on learning design aspect and linguistic questions aspect ?

3. How the advisability of the educational game Who wants to be an Accountant as learning media by media expert based on program quality and appearance quality ?
4. How the advisability of the educational game Who wants to be an Accountant as learning media by students based on learning design, program quality and appearance quality ?
5. How is the improvement of learning outcomes in students grade X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang after using educational game Who Wants to be an Accountant as accounting learning media in the Competency Standards of The Accounting Cycle of Trading Company ?

CHAPTER III

RESEARCH METHODS

A. Research Design

This research is a Research and Development (R&D). "Research and Development (R&D) is a process used to develop and validate educational products" (Borg & Gall, 1983:772).). From this understanding of the Borg & Gall explained that R&D research is the process used to develop and validate product education. According to Endang Mulyatiningsih (2011:161) "research and development aims to produce new products through the development process". Product development in the field of education could be a learning model, media, tools, books, evaluation tools, modules and devices such as curriculum and school policy. This research is focused on the development of learning media products in the form of educational games on standard of competence; Completing The Accounting Cycle Of Trading Companies.

B. Place and Time

This research was conducted in SMK Bhakti Karya 1 Magelang in Jetis, Elo Road No. 3. This research has been carried out in September 2015 - May 2016.

C. Subject and Object of Research

The subject of this research are as follows:

1. Validator which consists of two material expert (an Accounting Education Lecturer of Yogyakarta State University and Teacher of SMK Bhakti 1 Magelang) and a learning media expert (lecturer of Educational Informatics Engineering Department Yogyakarta State University).

2. Three students on individual trials, seven students in a small group trials, and 23 students on field trials.

The object of research is the feasibility and influence games. Feasibility assessment obtained through expert gaming material, media experts and students that include aspects of learning, software engineering aspects and aspects of visual communication. While the influence of the use of the game is measured through the ability of the game to improve the learning outcomes.

D. Operational Definitions Of Variables Research

The terms need to be defined operationally in the development of educational game Who Wants to be An Accountant can be explained as follows:

1. Learning Media Development

Learning media development in the research of the development was to produce an educational game Who Wants to be an Accountant to used by teacher to deliver the subject matter of accounting. Research development used development model by Dick And Carrey (1996) i.e. ADDIE or stands for Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

2. Educational Game Who Wants to be an Accountant

Educational game Who Wants to be an Accountant was a software developed using adobe flash and was run using the computer in the form of text, pictures, sounds, animations and so on that could be operated by someone to be able to achieve learning objectives that have been set.

3. The Accounting Learning Outcomes

Accounting learning outcomes was students' ability level measured through the domain of cognitive, affective and psychomotor as a result of the progress of students in learning accounting that was manifested in the form of value as well as the letter. In this study was limited to the cognitive domain only and covers 3 aspects, namely knowledge, understanding and analysis. . Measurements were done using a multiple choice test question..

4. The Accounting Cycle Of Trading Companies

The accounting cycle of trading companies , covered recorded transactions into journal, recorded to subsidiary ledger, posting to general ledger, calculate the cost of merchandise sold, summarizes the general ledger, making the worksheet, making financial statement, and make closing entries.

E. The Stage of Development

Research and development study aims to develop and test the feasibility. In this study, the used development procedure model was adapting the development model of ADDIE, i.e. a development model consists of five phases that include analysis, design, development, implementation and evaluation. ADDIE development model was developed by Dick and Carry (1996) to design a learning system (Endang Mulyatiningsih. 2011:200). Researchers modified the model of development in accordance with the need of.

The procedure of development Educational Game “Who Wants to be an Accountant” by using the Software Adobe Flash CS6 consisted of five stages, are as follows :

1. Analysis

This stage was done to determine the products that would be developed. Researchers analyzed the curriculum used in SMK Bhakti Karya 1 Magelang, namely unit level education Curriculum. Researcher analyzed Standard of competence and Basic Competence (KD) were loaded in this media. Next, from the curriculum, the researchers did a few things which include the elaboration of standards of competence (SK) that have been selected followed by analysis on basic competency (KD) as well as possible indicators of learning that would be presented in learning media in the form of educational game Who Wants to be an Accountant.

After doing the analysis of curriculum, researchers conducted a needs analysis students concerne in the students’s problem source in terms of teachers, school facilities and learning poutcomes. Teacher in SMK Bhakti Karya 1 Magelang still using conventional ways of teaching, whereas in SMK Bhakti Karya 1 Magelang has had computer facilities but not underutilized maximum yet as a media of instruction. The less attractive the way the teacher teaching and learning media factor resulted in making students felt lazy to learn so that the learning outcomes were still below Minimum Pass Criterion (KKM). Researchers analyzed the needs of the

medium used to create the game in the form of hardware such as Laptop, Software and Adobe Flash CS6.

Learning Media has the concept that learning could be fun through the application of educational game so that students were able to study independently due to a sense of attraction. This educational game was expected to enhance the understanding of the students regarding the accounting cycle of trading companies so that student learning outcomes were expected to be increased.

2. Design

a. The making of materials and questions frame

This stage put forward the background that initiated the selection of productive subjects accounting with Accounting Cycle material trading company that was going to be developed. Productive Accounting subjects was selected because in accordance with the competences researcher owned. In addition, when the researchers were in the field teaching of accounting, many educators and learners who fond difficulty in learning process and lack of use of the media of instruction. After the material was compiled, then proceed with the drafting of the text, the question, and answer.

b. Product Design (Flowchart and Storyboard)

The process of designing educational games Who Wants to be an Accountant product needed the presence of flow charts/procedures and design sketches to describe the creation of the media. Flowchart is a

flow chart that consists of certain symbols to show the steps of a procedure or program so as to facilitate the development of the media. Storyboarding is a sketch of the design to describe the functions that are used.

c. Drafting learning media quality assessment Instruments

The instruments that was used to assess the quality of the media was the questionnaire which contained the assessment of the Educational Game Who Wants to be an Accountant and the question of tests to measure the increase in the results. In this phase, researchers created a lattice of products assessment questionnaire that would be distributed for material expert, media expert and students. Product assessment instruments should be referred and validated by Lecturer Yogyakarta State University. In addition, in this study also compiled lattice of tests questions instrument for students. These instruments should be referred and validated by expert material.

3. Development

a. The making of Educational Game Who Wants to be an Accountant products by using the Software Adobe Flash CS6

At this stage of learning media products made to pre-set format.

b. Validation of material expert and media expert

Validation process was carried out by media experts and material expert. The results were in the form of suggestions, comments and feedback which could be used as the basis to conduct the analysis and

revision of the developed media and as the basis for conducting trial of the products on learners.

4. Implementation

On this implementation stage, the product would be tested to 3 students on individual trials, 7 students in a small group trial, and 23, students on field trial in Class X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang.

At this stage, it was also distributed questionnaire to measure and know the learners opinion/response regarding Educational Game Who Wants to be an Accountant to improve learning outcomes in standards of competency Completing the Accounting Cycle of Trading Companies. It would be performed a revision, if necessary, based on feedback from learners. However, in this revision that would be considered the input and suggestions from the previous validators in order to avoid any differences with previous improvements.

5. Evaluation

The evaluation in this research consisted of formative evaluation and summative evaluation A formative evaluation was used to know the quality of the product (Abdul Ghofur: 2012:40). A formative evaluation was conducted in two stages, namely the alpha test and beta test. According to the Prabakti Utama (2011) alpha test aims to identify and eliminate as much as possible the issues before finally distributed to the user, while the beta test is an evaluation entirely done by user. Alpha test

validation was in the form of material expert and media expert, while the beta test was in the form of trial against the candidate users, namely students. The results of the formative evaluation were used as feedback to make improvements. A formative evaluation in the study was validation of material expert, media expert and assessment of students.

Abdul Ghofur (2012:40) summative evaluation is intended to find out the level of students' mastery of competencies which have been taught. The competence tested in this learning outcomes tests was The Accounting Cycle of Trading Companies. In this stage, learning outcomes tests was done to prove that the media can improve student learning outcomes. A summative evaluation was done by learning outcomes test (pretest and posttest) at the stage of field trial. Researchers conducted the learning outcomes at the beginning of the meeting, then conducted teaching using educational game *Who Wants to be an Accountant*, after that researchers performed the measurement at the end of the meeting in hopes of increasing in posttest outcomes. This stage also has produced revised educational games products *Who Wants to be an Accountant* as a of Accounting learning media on Standard of competence Completing The Accounting Cycle Of Trading Company at this stage of implementation.

Procedure development after adapted to the needs of research was described as follows:

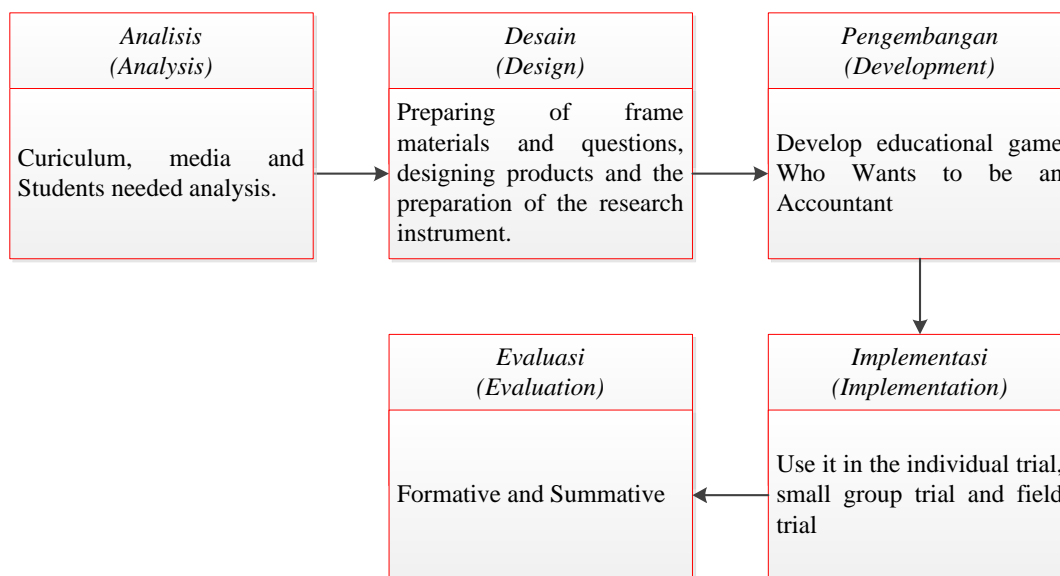


Figure 2. Development Procedure of Educational Game “Who Wants to be an Accountants”

F. Data Collection Technique

Data collection techniques used for data collection in this research was questionnaire research and tests. Questionnaire is the data collection technique done by giving a set of questions or written statement to the respondents (Sugiyono, 2013:199). On this study, data collection with the questionnaire had a goal to get the data assessment of the game by either of the material material expert, media expert and students.

According to Eko Putro Widyoko (2012:51) the test of learning outcomes is a test used to measure achievement or competence of someone after studying something. The tests was used to measure student learning outcomes before and after using educational game *Who Wants to be an Accountant* on the standards of competency *Completing The Accounting Cycle of Trading Companies*.

G. Data Collection Instrument

To obtain data about the development of educational game Who Wants to be an Accountant, researcher used questionnaire instrument. Questionnaire was used to obtain data about the feasibility of the games viewed from several aspects, namely the aspects of programming quality, appearance quality, aspects of instructional design, as well as the linguistic aspect. The questionnaire was distributed to media expert, material expert, teacher (education practitioner), and students. The questionnaire was in the form of checklist sheets with Likert scale (5scales). As for alternative answers and scoring used in the questionnaire i.e. SS (strongly agree) = 5, S (agree) = 4, N (neutral) = 3, TS (Disagree) = 2, and STS (strongly disagree) = 1.

1. Lattice of Instrument for Media Expert

Table 1. Lattice of Instrument for Media Expert

No.	Aspect	Indicator	Grain Number
1	Programming Quality	a. Effective and efficient use of resources	1,2
		b. Reliability of media	3,4
		c. Compatibilities of media	5,6
		d. Media use	7,8
		e. Documentation Completeness	9,10
		f. Integrated packaging	11,12
2	Appearance Quality	g. Communicative	13, 14
		h. Creative	15, 16
		i. Display	17, 18
		j. Audio	19, 20, 21
		k. Visual	22, 23, 24
		l. Button	25,26

Source : *Media Pembelajaran* Cecep Kustandi & Bambang S (2011) with modifications.

2. Lattice of Instrument for Material expert

Table 2. Lattice of Instrument for Material Expert

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Learning Design Aspect	a. Material Compliance with the SK, KD, indicators and objectives.	1,2,3
		b. Scope of material	4,5
		c. Material Quality	6,7
		d. Systematic, coherently, clear logic plot	8,9,10,11
2.	Linguistic and Question Aspect	e. Language and terms appropriateness	12, 13, 14
		f. Completeness of the exercise	15,16
		g. Question concept accuray	17,18
		h. Question depth	20,21

Source : *Media Pembelajaran* Cecep Kustandi & Bambang S (2011) with modifications.

3. Lattice of Instrment for Student

Table 3 Lattice of Instrument for Student

No.	Aspect	Indicator	Grain Number
1	Programing Quality	a. Integrated packaging	1,2
		b. Reliability of media	3,4
		c. Media use	5,6
2	Learning Design	d. clarity of examples and a discussion of the material	7,8
		e. Material presenting order	9
		f. Use of language	10
		g. Learning Motivation granting	11
		h. Evaluation tool appropriateness	12,13
3	Appearance Quality	i. Audio	14,15
		j. Visual	16,17
		k. Navigation icon	18,19
		l. Animation	20,21
		m. Creativity	22

Source : *Media Pembelajaran* Cecep Kustandi & Bambang S (2011) with modifications.

For the learning outcomes in this research was also using lattice that were used to compose a question on the standard of competence Completed the Accounting Cycle of Trading Companies which consists of 20 multiple

choice question. Lattice of learning outcomes test making can be seen in table 4.

Table 4. Lattice of Instrument for Learning Outcomes Test

Basic competencies	Indicator	Total grains	Question number
Enhance document transaction into journal	<ul style="list-style-type: none"> • Prepare equipment needed to obtain journal. • Prepare transaction document • Prepare journal document. • Enhanced transaction document into journal • Make Journal recapitulation 	3	1, 2,3
post a journal to the ledger and making balance sheet	<ul style="list-style-type: none"> • Prepare a worksheet. • Post journal to ledger • Compiled list of balance of the ledger accounts. 	3	4,5,6
making adjustment entries	<ul style="list-style-type: none"> • Identify adjustment entries document • Identify debited and credited account. • Identify the debited and credited accounts' amount of rupiah. • Recorded of adjustment entries 	4	7,8,9,10
Completing Worksheet	<ul style="list-style-type: none"> • Prepare the required tools for the compiling of the worksheet columns. • Complete the worksheet. 	3	11,12,13
Compiling Financial Statement	<ul style="list-style-type: none"> • Identify data to be used for the purposes of the financial statements. • Present the income statement,owner;s equity statement and financial position/ balance sheet reports. 	4	14, 15 16, 17
Making closing entries	<ul style="list-style-type: none"> • Make Book kepping of closing entries 	3	18,19,20

H. Validity and Realibility of The Instruments

1. Validity

In a study, the instruments used must be valid. The validity of the Instrument is the accuracy of a research instrument or measuring instrument towards the concept that will be measured, so that the instrument will have a good level. Valid means that the instrument can be used to measure what is supposed to be measured (Sugiyono 2011:121). One of technique to determine the validity learning outcomes question test is *product moment correlation* formula with the following formula (Suharsimi Arikunto, 2012:87):

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Description :

r_{xy} = the coeficien of correlation between X and Y variables are
 N = number of subject
 X = item score
 Y = total score

An instrument is declared invalid if the value of r_{hitung} (corrected item total correlation) $> r_{tabel}$ may with level of significance 5%. According to Eko Putro Widyoko (2012:141), the validity of the question test grain is said to be valid if it has correlation index of at least 0.3. In this study an validated instrument is the test learning outcomes test with the calculation using the program SPSS (Statistical Package for Social Science) version 18.

2. Reliability

Reliability is the accuracy of a test that will be tested on the same subject (Arikunto, 2009:90). In to the reliability pointing at the trustworthy level of an instrument. An instrument is said to be reliable (has a high trustworthy level) if it can provide a stable and permanent results. To know, it can be done testing with formula K-R 20, as follows (Suharsimi Arikunto, 2012; 115):

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right]$$

Description :

- r_{11} = overall test reliability
- p = the proportion of subjects who answered the item correctly
- q = the proportion of subjects who answered the item with any
- $\sum pq$ = number of results the multiplication between p and q
- n = the number of item
- S = standard of deviation of the test

According to Kaplan (1982:110) in Eko Putro Widyoko (2012; 165) that an instrument is said to be reliable if the alpha coefficient has a value of at least 0.7. Reliability testing instruments are processed using the software SPSS version 18

I. Data Analysis Technique

1. Qualitative Data

Qualitative data on this research in the form of advice/ which were given by the media expert lecturer, material expert lecturer, teachers and students. Qualitative data was analyzed in a descriptive way.

2. Quantitative Data

Quantitative Data on this study was obtained from the of the media feasibility assessment questionnaire and the learning outcomes. Media Feasibility assessment questionnaire was given to the material expert lecturer, media expert lecturer, teacher, and students, while for the increased study independence questionnaire was given to the students. Preliminary data obtained from the questionnaire was the qualitative data, the data was then analyzed.

a. Data analysis of Media Feasibility Assessment

The following was media feasibility assessment analysis steps of educational game Who Wants To be An Accountant:

- 1) Converts the qualitative data into quantitative with the provisions of scoring as follows:

Table 5. Provisions granting score

Criteria	Score
<i>SS (Sangat Setuju)</i>	5
<i>S (Setuju)</i>	4
<i>KS (Kurang Setuju)</i>	3
<i>TS (Tidak Setuju)</i>	2
<i>STS (Sangat Tidak Setuju)</i>	1

Eko Putro Widyoko (2009:236) with modification

- 2) calculating the average score from every aspect of using the following formula (Sugiyono, 2011; 49):

$$X = \sum Xi / n$$

Description :

X = average score

$\sum Xi$ = total score

n = number of appraisers

3) Calculating the mean score from every aspect

Table 6. The conversion guidelines score

<i>No</i>	<i>Interval</i>	<i>Kategori</i>
1	$X > 4,21$	Very feasible
2	$3,40 < X \leq 4,21$	Feasible
3	$2,60 < X \leq 3,40$	Quite Feasible
4	$1,80 < X \leq 2,60$	Less feasible
5	$X \leq 1,80$	Not feasible

Sugiyono (2011:49)

Based on table 6 about conversion guidelines about score obtained the feasibility standard of educational game Who Wants to be an Accountant from every aspect on average with the following details::

- a) Feasibility of developed educational game Who Wants to be an Accountant stated to be “very feasible” when the average score obtained at intervals of 4.21 up to 5.00.
- b) Feasibility of developed educational game Who Wants to be an Accountant stated “feasible” when the average score obtained at intervals of 3.40 until 4.20.
- c) Feasibility of educational game Who Wants to be an Accountant developed stated “Quite Feasible” when the average score obtained at intervals of 2.60 until 3.40.
- d) Feasibility of developed educational game Who Wants to be an Accountant expressed less feasible when the average score obtained at intervals of 1.80 up 2.60.

- e) Feasibility of developed educational game Who Wants to be an Accountant declared Unfit when the average score obtained is less than or equal to 1.80.

b. Analysis Data Learning Outcomes

Analysis of learning outcomes test can be done by calculating the average (mean) of the pre- test and post -test results. The formula used to calculate the average value of the results of pre- test and post -test was as follows:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Description :

X : average value (mean)

$\sum x$: the number of values in the distribution of

n : number of individual

(Source: Tulus Winarsunu,2002:32)

If the average value of the post-test is higher than the average value of pre-test means that there is an improvement in the learning outcomes. Assessment reference used the pass minimum criteria (KKM) of SMK Bhakti Karya 1 Magelang, namely amounting to 75. Media can be said to be successful if the average value of post-test resulted in minimum 75.

In addition, the level of students' learning outcomes was measured by using the test of *paired samples t-test*. Paired sample t-test was used to test the difference of two paired samples. Paired sample means a sample with the same subject but are having two different treatments on the situation before and after process (Santoso,

2001). Paired sample t-test is used when data having normal distribution. According to Widiyanto (2013) paired sample t-test is one of the testing method used to study the treatment effectiveness, marked by the existence of differences in average before and after the given treatment.

In this case, the leaning outcomes were measured from pretest and posttest or otherwise before using and after using learning media educational game Who Wants To be An Accountant. Manual calculation in the Paired-samples t-test was using the following formula (Riduwan & Sunarto):

$$t_{hitung} = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r - (\frac{s_1}{s_2})(\frac{s_1}{n_2})}}$$

Description:

\bar{x}_1	= test 1 average	r	= correlation between both test
\bar{x}_2	= test 2 average	s_1	= test 1 raw byway
s_1^2	= test 1 variance	s_2	= test 2 byway
s_2^2	= test 2 variance		

Then, to determine the selected hypotheses, beforehand, it was determined the t_{tabel} first. For paired-samples t-test values of df (degree of freedom) is the number of samples reduced one or **n-1**. In: $t\text{-count} > t\text{-table}$ = differ significantly (H_0 is rejected) and in $t\text{-table} < t\text{-count}$ = did not differ significantly (H_0 is accepted). In this research paired-samples t-test testing used SPSS version 18.

CHAPTER IV

RESEARCH RESULT AND DISCUSSION

A. Research Description

1. Research Location

This research was conducted in SMK Bhakti Karya 1 Magelang at Jetis Elo Road No.3 Magelang, Central Java.

2. Subject of The Research

The subject of this research was student class X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang, two material expert are Lecturer of Accounting Education Yogyakarta State University and Accounting Teacher SMK Bhakti Karya 1 Magelang, and one of media expert lecturer of Education Informatics Engineering departmen Yogyakarta State University.

Table 7. List of the subject of the research

No.	Description	Name
1.	Material Expert	a. RR. Indah Indah Mustikawati, SE.Akt.,MSi. b. Tri Wahyuni, S.Pd
2.	Media Expert	Muhammad Izzudin Mahali, S.Pd.T., M.Cs.
3.	Accounting Students	a. 3 accounting student class X SMK Bhakti Karya 1 Magelang as individual trials. b. 7 accounting student class X SMK Bhakti Karya 1 Magelang as small group trials c. 23 accounting student class X SMK Bhakti Karya 1 Magelang as fields trial

3. Location and Time of The Research

This research was conducted on date 12, 19,20 and 22 May 2016 housed in a Computer Laboratorium and Accounting Classroom at SMK Bhakti Karya 1 Magelang. The stage of the procedure of this research were described in the following table :

Table 8. Schedule of the research

No.	Procedure	Activity	Time
1.	Analysis	a. Curriculum analysis b. Students needs analysis c. Media needs analysis d. Goal Formulation	September– November 2015
2.	Design	a. material & questions framework making b. <i>flowchart</i> making c. <i>Storyboard</i> making d. Research instrument making	January – February 2016
3.	Development	a. Developing the media b. Validation of expert c. Product Revision	March – May 2016
4.	Implementation	a. Individual trial b. Small group trial c. Field trial	May 2016
5.	Evaluation	a. Formative evaluation b. Sumative evaluation c. Final Product	May 2016

B. Research Results

1. Procedure to Develop Learning Media

The development of educational game was based on adobe flash with the model of ADDIE stages. It consist of analysis, design, development, implementation and evaluation. The overall development of the procedures in this study in detail can be seen in the following descriptions:

a. Analysis

At this stage of the analysis, it was carried out an analysis of the curriculum, the student needs analysis, analysis of the needs of the media, and the formulation of the goal. The following is a description of each stage of the analysis.

1) Analysis of the curriculum

At the stage of curriculum analysis, it was conducted study towards minimal competence that should be attained by the students. This analysis was conducted to find out the basic Competence that can be loaded in a game that would be developed. On the standard of competence Completed the Accounting Cycle Of Trading Companies there are 6 Basic Competence (KD). Basic competencies were developed to be some indicators that can be seen in Appendix 1 Page127-130.

2) Analysis of the needs of Students

The analysis of the needs of students related to the student problem source in terms of teachers, school facilities and learning results. The way teacher teach in SMK Bhakti Karya 1 Magelang, especially majoring in accounting, was still only providing conventional student worksheets, module and dwelling on the LCD screen only. This made the students were bored because of the media used, less attractive and made the learning outcomes of students under the KKM (pass Minimum Criterion) on the standards of competency accounting Cycle for trading companies.

SMK Bhakti Karya 1 Magelang had a computer laboratory facilities. In the department of accounting, this laboratory was only used for subjects that need a computer just like MYOB (Mind Your Own Business) and spreadsheets. But

when a computer lab can be harnessed as a medium of instruction in other subjects, then such facilities will have added value. One of the alternative computer-based learning media that can be applied is the game. Games are much sought after because it is interesting and fun. When the Game was developed with appropriate then it can be used as a media student learning more interesting and can improve student learning outcomes. Based on the foregoing the researcher developed a desktop-based educational game for learning as applied especially in the subject matter of The Accounting Cycle Of Trading Companies.

3) Media needs analysis

Media needs analysis related to hardware and the software used in the creation and running of the media. In addition, this media needs was also related to whether there were facilities for running games in SMK Bhakti Karya 1 Magelang. The device used for the creation of media can be seen in the following table.

Table 9. Media Device

No.	Hardware	software
1.	Laptop/PC Processor Intel	Microsoft Windows 7
2.	Mouse	Adobe flash CS 6
3.	Keyboard	Corel Draw 12
4.	Speaker Active	Adobe Audition

4) formulation of goal

The goal of Education game Who Wants to be an Accountant development was enabling it be able to be used as an alternative medium of instruction to meet the needs of students. This educational game was made in order to attract more students to actively learn. In addition, this game was expected to enhance the understanding of the students regarding the Accounting Cycle Of Trading Companies so that student learning outcomes were expected to be increased.

b. Design

The stage of design was the phase of designing the media that covered the preparation of frameworks matter and matter, the making of the flowchart, making story boards and drafting of the media assessment instrument.

1) The making of material and the question framework

Material and questions were compiled over Basic Competence and learning objectives that will be achieved. In accordance with the Standard of Competence syllabus Complete Accounting Cycle Of Trading Companies, there are 6 Basic Competencies, namely recorded document transaction into journal, posting to the ledger and making balance sheet, making adjustment entries, completing worksheet, compiling financial statements and makin closing entries. Furthermore the framework was used as a reference for

drawing up questions that were divided into 6 quizzes with the total number of 114 questions. Complete material and questions can be seen in Appendix 1 page 136-240.

2) making of flowchart

Flowchart is composed of certain symbols to show the steps of a procedure or program so as to facilitate the development of the media. In this media flowchart contains steps and requirements that have to be taken for the players to play games or often called gameplay. Flowchart more information can be seen in Appendix 2 page 242-246.

3) making of story board

Story boards created to simplify the process of creating media that contains a description of each display. The interface appeared in this game include the preface page, pages menu, page content, the starts page game, game instructions, page and profile page. Story board more information can be seen in Appendix 2 pages 247-256.

4) media assessment instrument arrangement

instrument arrangement consisted of media feasibility assessment instrument and learning outcomes assessment instrument. Media feasibility assessment instrument was in the form of questionnaire for material expert, media experts, and students. In learning outcomes, instruments used was in the form of

a questionnaire of learning outcomes tests which were validated using the SPSS version 18. Media Feasibility assessment instrument can be seen in Appendix 3 pages 263-271 and test questions the learning outcomes can be seen in Appendix 4 pages 289-309.

c. Development

1) Develop Educational Games Who Wants To be An Accountant

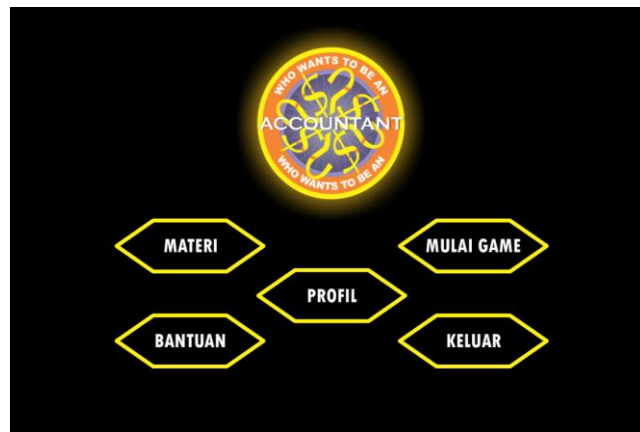
All components that have been compiled in the design phase as material and question framework, flowchart and story board were prepared and combined. The process of making Educational game Who Wants to be an Accountant by using the software Adobe Flash CS 6 was described briefly as follows:

- a) First Step namely makes the interface or design of the page on the appropriate to game story boards that had been compiled



Figure 3. interface page

- b) After that, input the material, question game instructions and profiles on each page that has been created.



Figur 4. Game main menu

- c) After all data including input, do the process of coding or insert logic so that the games can operate.
- d) the last stage is the addition of backsound.
- e) after all process is finished then, game was exported into the exe extension (application).
- 2) Validation of Material Expert and Media Expert
- a) Validation of Material Expert

At this stage, the media was validated by 2 person material expert, i.e. a Lecturer accounting of education Mrs. RR. Indah Mustikawati, SE. Akt.M.Si and Tri S Wahyuni. S.Pd as teachers SMK Bhakti Karya1 Magelang. Validation used the likert scale with questionnaire 5 answers i.e. strongly agree, agree, less agree, disagree, and strongly disagree. Questionnaire for material expert consisted of two aspects, namely instructional design aspects as well as the linguistic

aspects and were divided into 20 indicators. In addition, there were also comments and suggestions to improve the media. Assessment by accounting education Lecturer and teacher of accounting can be seen in the following table::

Table 10. The result of the assesment by Accounting Lecturer

No.	Statement	Score
Learning Design Aspect		
1	Formulation of clear learning objectives	5
2	learning objectives relevant to the standard of competence and basic competence	5
3	Materials presented are relevant to the learning goal	5
4	The material covered in the full media	5
5	the extent and depth of the material	4
6	The material true in the theory and concept	5
7	Material drawn from relevant resource	4
8	the material presented with systematic	5
9	Flow logic of the material presented is clear	5
10	discussion of the examples in media clear	5
11	Material presented easy to understand	5
Total score		53
Average score		4.81
Category score		Very Feasible
Linguistic Aspect and Questions		
12	Terms and statements are used appropriately and in accordance with the accounting field	5
13	Language use to convey is communicative	4
14	Question formulated clear	5
15	Question covered in complete media	5
16	Question true in the theory and concept	5
17	Answer keys accordance with the question	5
18	Difficulty levels question pursuant the material	4
19	Dept question accordance to the theory and concept	4
20	Evaluation is consistent with the purpose of learning	5
Total score		42
Average score		4.66
Category score		Very Feasible

Source : primary data were processed (Appendix 4 page 275).

Table 11. The result of the assesment by Accounting Teacher

No.	Statement	Score
Learning Design Aspect		
1	Formulation of clear learning objectives	5
2	learning objectives relevant to the standard of competence and basic competence	5
3	Materials presented are relevant to the learning goal	5
4	The material covered in the full media	4
5	the extent and depth of the material	4
6	The material true in the theory and concept	4
7	Material drawn from relevant resource	5
8	the material presented with systematic	5
9	Flow logic of the material presented is clear	5
10	discussion of the examples in media clear	4
11	Material presented easy to understand	4
Total score		50
Average score		4.54
Category score		Very Feasible
Linguistic Aspect and Questions		
12	Terms and statements are used appropriately and in accordance with the accounting field	5
13	Language use to convey is communicative	4
14	Question formulated clear	5
15	Question covered in complete media	4
16	Question true in the theory and concept	5
17	Answer keys accordance with the question	4
18	Difficulty levels question pursuant the material	4
19	Dept question accordance to the theory and concept	4
20	Evaluation is consistent with the purpose of learning	4
Total score		39
Average score		4.33
Category score		Very Feasible

Source : primary data were processed (Appendix 4 page 279)

Table 12. Recap of the results of the validation by material expert

Feasibility Aspect	Lecturer		Teacher		Average
	Score	Average	Score	Average	
1. Learning Design	53	4,81	50	4,54	4,68
2. Language and Question	42	4,66	39	4,33	4,50
Total	95	4,73	89	4,43	4,58
Category	Very Feasible		Very Feasible		Very Feasible

Source : primary data that have been processed

Based on table 6 of the guidelines of score conversion, it is known that the average score (X) was 4.58 on the interval value $4.21 < X \leq 5.0$ which means media developed gain value category "very feasible". The results of the Material Experts validation pointed out that developed educational Game Who Wants to be an Accountant deserved to be tested with improvements in accordance with the comments and suggestions from Material Experts I as well as Material Experts II. Recap of the results of the validation Material Experts when presented in a bar chart is as follows:

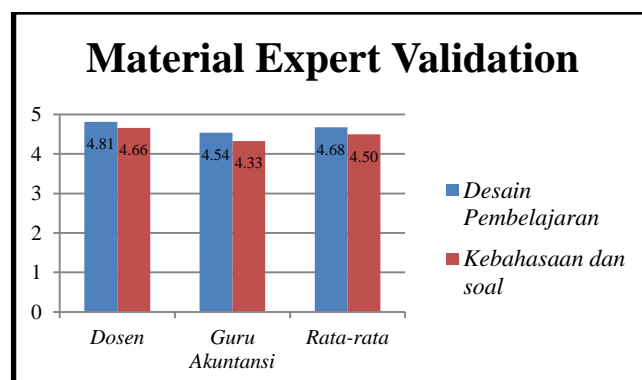


Figure 5. The results of the material expert validation

b) Validation of Media Expert

Validation of the media expert was carried out by lecturer from electronics engineering department namely Muhammad Izzudin Mahali, S.Pd. T., M.Cs. Validation used the likert scale with questionnaire 5 answers i.e. strongly agree, agree, less agree, disagree, and strongly disagree. Questionnaire for media expert consists of two aspects, the quality of programming and the quality aspect of the appearance and was divided into 26 indicators. In addition, there were also comments and suggestions to improve the media. The assessment by the media can be seen in the following table:

Table 13. The result of the assesment by media expert

No.	Statement	Score
Programming Quality Aspect		
1	Application did not running slowly	5
2	Application file size not big	4
3	Application does not hang (stop) when operated	5
4	Application does not cause the computer to hang (stop)	5
5	Applications can run on a variety of hardware specification	5
6	Applications can run on a variety of software specifications	1
7	the operation of this application is a simple	4
8	this application provides help which facilitates users in operating the game	4
9	this application has a clear program flow	4
10	This application has a clear installation instructions	1
11	The process of installation is easy	5
12	The program is integrated	5
Total score		48
Average score		4,00
Category score		Feasible
Appearance Quality Aspect		
13	The user can interact with the application	5
14	Use of language and the term precisely	4
15	Interesting applications	4
16	Creativity	3
17	Image/animation used pull	3
18	Image/animation used penetrate	4
19	Use of unobstrusive back sound	4
20	Backsound used is attractive	4
21	Back sound used already precisely	4
22	The display of the application is attractive	4
23	The color selection is suitable	4
24	Text can be read with easier	5
25	Button used suitable	4
26	Button work fine	5
Total score		57
Average score		4,38
Category score		Very Feasible

Source : primary Data were processed (Appendix 4 page 283).

Tabel 14. Recap of the result of the assessment by media expert

Feasibility	Score	Average
1. Programming quality	48	4,00
2. Appearance quality	57	4,38
Total	105	12,38
Average score	52,5	4,19
Score Category	Feasible	

Source : primary data that have been proceed

According to the guidelines table 6 conversion score, the average score was 4.19 on range values $3.41 > X \leq 4.20$ which means media developed gain value category "feasible". The results of the validation of media experts point out that educational game Who Wants to be an Accountant developed deserves to be tested with improvements in accordance with the comments and suggestions of the media expert. Recap of the results of the validation of media experts when presented in a bar chart is as follows :

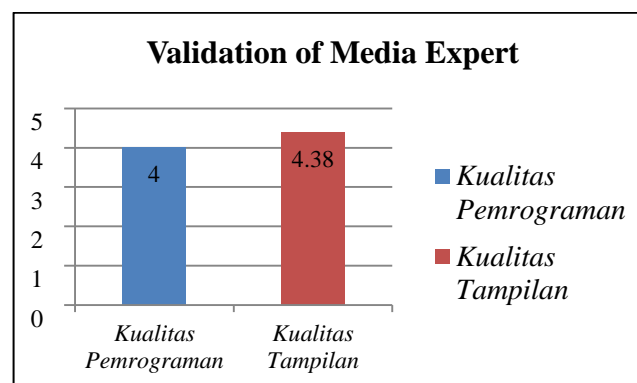


Figure 6. The results of the media expert validation

3) Product Revision

Product's Revisions was made after the validation phase of the experts. Comments and advice given by the experts become guidelines for fixing developed media in order to get better before the media was tested to students. Below were the things that need to be revised based on the advice of experts:

a) Revision by material experts

Based on the assessment of expert material from lecturer Accounting i.e. of RR.Indah Mustikawati, SE. Akt., M.Si and Accounting teachers SMK Bhakti Karya 1 Magelang, Tri Wahyuni, S.Pd there are two comments and suggestions. Where each material experts give comments and advice. From the comments and suggestions before then tested the revised media first. Berikut is an advice and comments, as well as the description of the product before and after it is revised.

(1) fix the multiple choice question on the basic competence over

Syarat pembayaran 2/10, n 30 berarti ...

- a. Pembayaran sebaiknya dilakukan paling lambat 10 hari, jika melewati maka terkena denda.*
- b. Pemberian potongan sebesar 2%, jika dilakukan pembayaran dalam jangka waktu 10 hari setelah **pembayaran** dan pembayaran paling lambat 30 hari setelah transaksi.*
- c. Jika membayar dalam jangka waktu 2 hari sejak tanggal pembelian mendapat potongan sebesar 10%*
- d. Mendapat potongan 30% apabila pembayaran dilakukan 2 hari setelah terjadi transaksi pembelian*

Figure 7. Question & Multiple Choice at KD 1 before revision

Syarat pembayaran 2/10, n 30 berarti ...

- a. *Pembayaran sebaiknya dilakukan paling lambat 10 hari, jika melewati maka terkena denda.*
- b. *Pemberian potongan sebesar 2%, jika dilakukan pembayaran dalam jangka waktu 10 hari setelah **transaksi** dan pembayaran paling lambat 30 hari setelah transaksi.*
- c. *Jika membayar dalam jangka waktu 2 hari sejak tanggal pembelian mendapat potongan sebesar 10%*
- d. *Mendapat potongan 30% apabila pembayaran dilakukan 2 hari setelah terjadi transaksi pembelian*

Figure 8. Question & Multiple Choice at KD 1 after revision

(2)Improvement of question number 1 on basic competency 3.

Berikut ini yang merupakan metode/pendekatan dalam jurnal penyesuaian adalah ...

- a. *Metode ikhtisar laba dan metode ikhtisar rugi*
- b. *Metode penjualan dan pembelian*
- c. *Metode ikhtisar laba/rugi dan metode HPP*
- d. *Metode periodik dan metode perpetual*

Figure 9. Question & Multiple Choice at KD 3 before revision

Berikut ini yang merupakan metode/pendekatan dalam jurnal penyesuaian untuk mencatat persediaan barang dagang adalah ...

- a. *Metode ikhtisar laba dan metode ikhtisar rugi*
- b. *Metode penjualan dan pembelian*
- c. *Metode ikhtisar laba/rugi dan metode HPP*
- d. *Metode periodik dan metode perpetual*

Figure 10. Question & Multiple Choice at KD 3 after revision

b) Revision by media expert

There were some recommended revisions of the media expert. The following were suggestion and improvements to the game from media expert:

- (1) Give the button/volume back sound on every game page

Before Revision :



Figure 11. Display of the game before there is the volume button

After Revision :

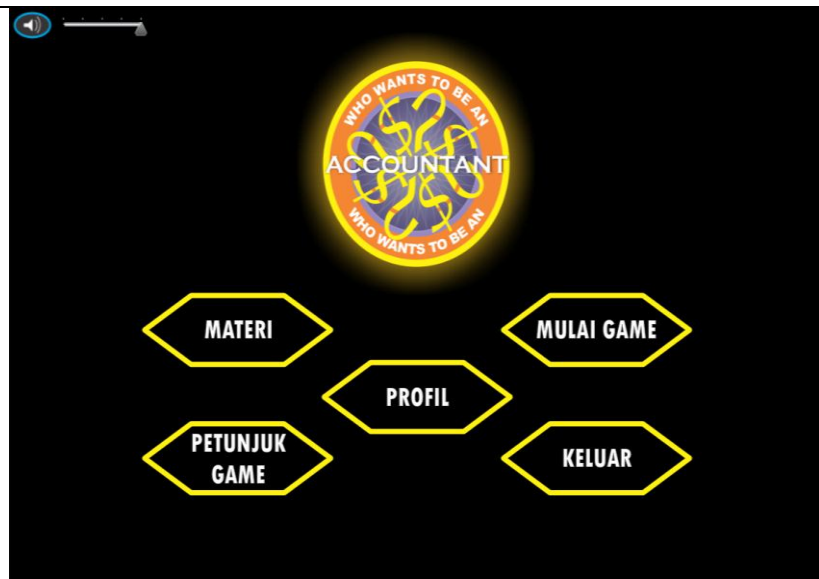


Figure 12. Display of the game after there is the volume button

- (2) On the question discussion example give the navigation and part map/ link.

Before Revision :

JURNAL KHUSUS

PD JAYA
Jurnal Pembelian
Periode Desember 2015

Halaman : 1

Tanggal	No Bukti	Keterangan	Ref	Debet			Kredit
				Pembelian	Serba-serbi		Utang Dagang
				Akun	Ref	Jumlah	
Desember 2015	9	F-200 Toko Kenanga		Rp2.000.000,00			Rp 2.000.000,00

Kembali Ke KD
◀ ▶

Figure 13. Display game before there is link button.

After Revision :

◀ ▶
Lihat Soal

JURNAL KHUSUS

PD JAYA
Jurnal Pembelian
Periode Desember 2015

Halaman : 1

Tanggal	No Bukti	Keterangan	Ref	Debet			Kredit
				Pembelian	Serba-serbi		Utang Dagang
				Akun	Ref	Jumlah	
Desember 2015	9	F-200 Toko Kenanga		Rp2.000.000,00			Rp 2.000.000,00

Kembali Ke KD
◀ ▶

Figure 14. Display game after there is link button.

(3) The help menu is preferably into game clue

Before Revision :



Figure 15. Display menu game before revision

After Revision :



Figure 16. Display menu game after revision

- (4) The game rules is preferably changed into game clues and give more clear explanation on game clues menu

Before Revision :

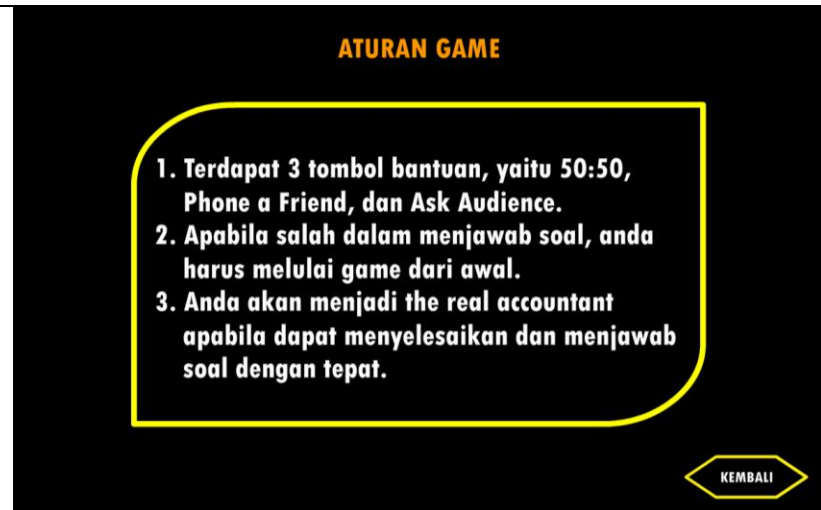


Figure 17. Display menu the rule of *game* before revision

After Revision :

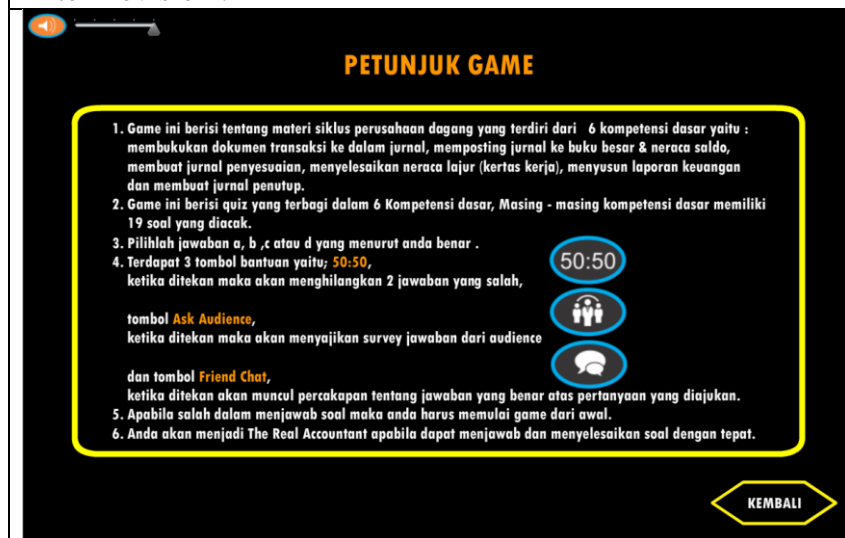


Figure 17. Display menu the rule of *game* after revision

- (5) add the home button on the game menu and button help
phone a friend replaced the friends chat.

Before Revision :



Figure 19. Display help button game before revision

After Revision :



Figure 20. Display help button game after revision

d. Implementation

The next stage on the ADDIE development model is implementation stage. Stages of implementation can be done once the developed media validated by media experts and material expert. Media education game Who Wants to be an Accountant was tested through 3 stages, namely perongan trial, trial of small groups and field trial..

1) Individual Trial

Individual test aims to find out the feasibility of limited media. Individual trials was held on 19 May 2016 in class X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang. At this stage the individual test was only done by 3 students. The selection of students was done by teachers based on different capabilities and comprised of students who have the ability of high, medium and low. The purpose of the selection of students from variated categories in order to find out the impact of the used of the media on different levels of students ability.

On this test, students were required to operate the educational game Who Wants to be an Accountant from the beginning to the game instructions, material up to play the game from start to finish. Upon completion, students were asked to provided assessment of the games from the aspect of quality

programming, learning design and appearance quality. The results of the assessment on individual trials retrieved data as follows.

Table 15. Recap of Individual Trials

Advisability Aspect	Score Total	Average Score
1. Programming quality	81	4,50
2. Learning Design	92	4,38
3. Appearance quality	115	4,26
Total/Average Score	288	4,38
Category	Very Feasible	

Source : processed primary data (Appendix 5 page 311-312)

Based on the results of the assessment by students on Individual Trials showed that educational game Who Wants to be an Accountant earn category "Very feasible" in all aspects. The overall average score (X) which is obtained i.e. 4.38, where the score is located at range $X \geq 4.21$ i.e. Very feasible. Following is the result of individual trials when described by using a bar chart.

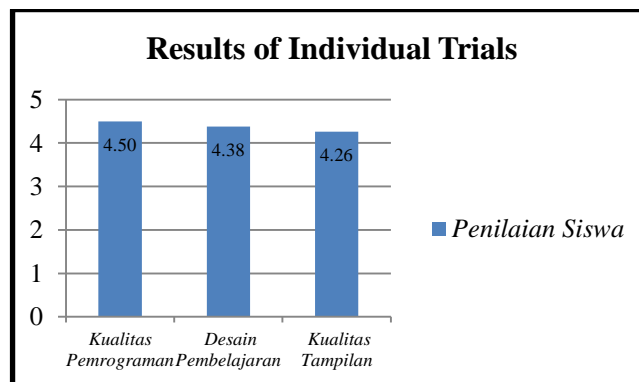


Figure 21. Results of Individual Trials

2) Small group Trials

The small group trial was carried out based on the analysis in individual trial. The purpose of the small group of trial was to find out feasibility based on a number of limited students'

numbers. The small group trial was held on May 20, 2016 in class X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang. The small group trial was only done by 7 students. The selection of students was done by teachers based on different capabilities and was comprised of students who have the ability of high, medium and low. The purpose of the selection of students from a variety of categories was in order to find out the impact of the use of media on different levels of students ability.

The same as with individual trial, at the trial of this small group, students were required to operate the educational game Who Wants to be an Accountant began from the beginning game instructions, up to play the game from start to finish. Upon completion, students were asked to provide assessment of the games from the aspect of quality programming, instructional design and the quality of the display. The results of the judgment on the small group trial obtained the following data.

Table 16. Recap of Small Group Trials

Advisability Aspect	Score Total	Average Score
1. Programming quality	197	4,69
2. Learning Design	217	4,43
3. Appearance quality	272	4,32
Total/Average Score	686	4,48
Category	Very Feasible	

Source : processed primary data (Appendix 5 page 314-315)

Based on the results of the assessment by students in a small group trial, it showed that educational game Who Wants to be an Accountant earned category "Very feasible" in all aspects. The overall average score (\bar{X}) was 4.48 where score is located at range $X \geq 4.21$ i.e. Very feasible. The following is a small group of trial results when depicted using bar chart.

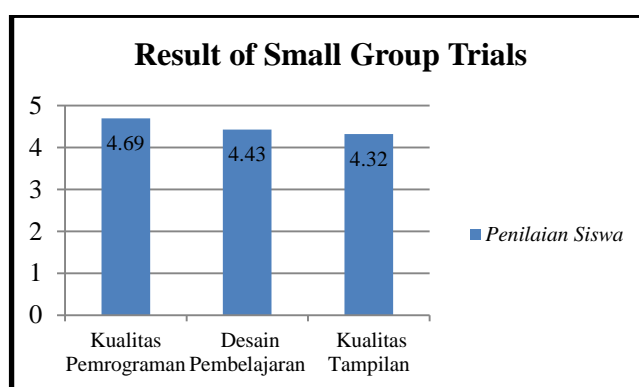


Figure 22. Results of Small Group Trials

3) Field Trial

Field trial was carried out on the basis of the analysis of the trial in a small group. The purpose of field trial was to find out the feasibility of the media widely. Field trial was carried out on May 22, 2016 in class X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang. The field trial was carried out by the entire grade X Accounting totaling 23 students.

On field trial of these students were requested to operate the educational game Who Wants to be an Accountant began from the game instructions, material up to play the game from start to finish. Upon completion, students are asked to provide assessment of the

games from the aspect of programming quality, instructional design and the quality of display. The results of the assessment in the field trial were obtained the following data.

Table 17. Recap of Fields Trials

Advisability Aspect	Score Total	Average Score
1. Programming quality	652	4,72
2. Learning Design	722	4,48
3. Appearance quality	922	4,45
Total/Average Score	2296	4,55
Category	Very Feasible	

Source : Primary Data (Appendix 5 page 317-318)

Based on the results of the assessment by students in field trial, it showed that Educational game Who Wants To Be An Accountant earned category "Very feasible" in all aspects.. The overall average score (X) was 4.38 where the score was located at range $X \geq 4.21$ i.e. Very feasible. Following is the result of individual trial when described by using a bar chart.

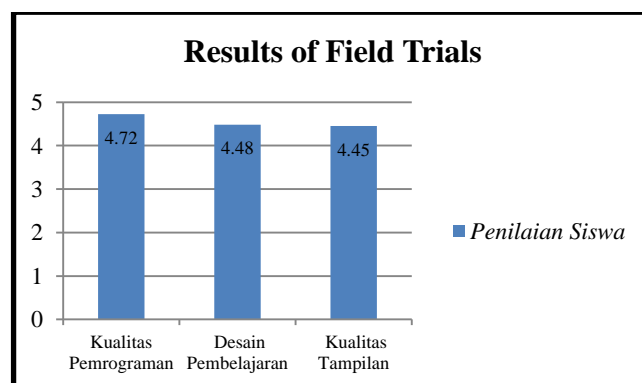


Figure 23. Result of Field Trials

e. Evaluation

1) Formative Evaluation

a) Alpha Test

(1) the evaluation by material expert, was carried out by two times improvements with the final result of educational game media Who Wants to be an Accountant in the category very feasible

(2) media expert Evaluation by was done by 5 times improvement with the final result of educational game media Who Wants to be an Accountant in the category feasible

b) Beta test

Assessment by students on individual trial, small groups trial and field trial, there is no improvement with the final result of the educational game Who Wants to be an Accountant in the category of very feasible.

2) Summative Evaluation

Summative Evaluation was done by providing learning outcomes test to the entire accounting students class X SMK Bhakti Karya 1 Magelang. The learning outcomes test was seen from the average value of pre - test and post -test. Tests were conducted at the time of field trial with the result of an increase in

student learning outcomes (more will be discussed on a sub chapter description and analysis of the learning outcomes)

3) Final product

The final product of this development Research was the Educational Game Who Wants to be an Accountant which had been completed in validation and evaluation. This Game was the adoption of the game Who Wants to be a Millionaire manifested in the form of a desktop. This game contains material and questions Quiz about Accounting Cycle for trading company. After being developed, this game, then was given to principals and teachers of Accounting in Bhakti Karya 1 Magelang senior vocational high school so that can be utilized as a medium of instruction. The final product can be seen in appendix 3 page 257-261.

2. Feasibility of Educational Game Who Wants to be an Accountant

The feasibility of games was known through validation stage by material expert and media experts as well as student assessment at the stage of trial. Assessment of the media feasibility by material expert covered aspects of instructional design as well as linguistic and question. Aspects appraised by media expert were covering aspects of the programming quality and the quality of the display. Tests on student judging were covering from aspect of programming, instructional design and aspects of appearance. The feasibility of the media from each stage can be seen in the following table.

Table 18. The Feasibility of game in every stage of assessment

No.	Stage of Assessment	Average total score	Average Score	Feasibility
1.	Material Expert	92	4,58	Very Feasible
2.	Media Expert	105	4,19	Feasible
3.	Individual trials	96	4,38	Very Feasible
4.	Small group trials	98	4,48	Very Feasible
5.	Field test trials	99,8	4,55	Very Feasible
Average			4,43	Very Feasible

Source : primary data processed

Based on the table above, it can be seen that the Educational Game Who Wants to be an Accountant earn very fasible category of expert assessment matter, feasible of assessment as well as the very feasible on testing individual, small group testing and field trials. The average score on the whole game got a score of 4.43 by category very feasible. So, it can be concluded that rducational game Who Wants to be an Accountant was "very feasible" to be used as a learning media Accounting Class X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang. Assessment of the feasibility described in the bar chart is as follows:

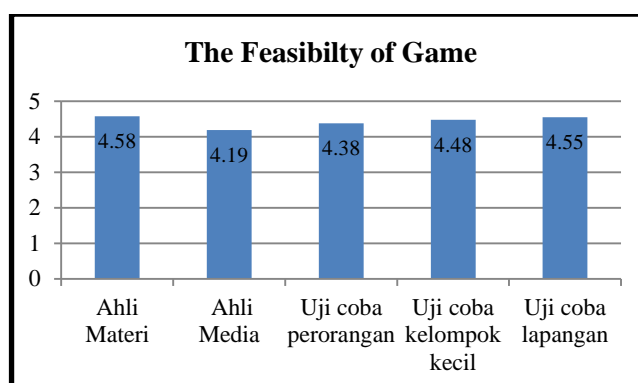


Figure 24. The Feasibility of Game

3. The Analysis of Learning Outcomes

The researchers first compiled a test question. The tests question was arranged by the basic competencies and indicators of learning in accounting subjects class X of Accounting Cycle trading companies. To keep the validity of the question in terms of construction and content, researchers first created questions grid. The question of the test amounted to a 20 multiple choice questions or with 5 choice answers (A, B, C, D and E). After the test completed, it was then consulted to accounting material expert.

After the test question consulted and approved by the accounting material experts, then it was done the material validity and reliability test to students. Test of validity and reliability was carried out may 12, 2016 at grade X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang. The number of validity and reliability test on tests question was 23 students.

The validity test results Data were analyzed using the program problem SPSS version 18. According to Eko Putro Widyoko (2012:168), validity and reliability analysis using SPSS can be done all at once against the validity or reliability instrument. Next Eko Widyoko Putro (2012:180) suggested if there is a number in a question that has a correlation index of less than 0.3 then the question is not considered valid. In addition, the question be considered reliable if the alpha value is at least 0.7 (Eko Putro Widyoko 2012:157). More results validity can be seen in table 19 and the results of the reliability in the table 20.

Table 19. Tes Validity Analysis By SPSS 18

No.	Number of Question	Corellation Index	Results
1.	1	0.760	Valid
2.	2	0.584	Valid
3.	3	0.477	Valid
4.	4	0.529	Valid
5.	5	0.489	Valid
6.	6	0.449	Valid
7.	7	0.505	Valid
8.	8	0.521	Valid
9.	9	0.544	Valid
10.	10	0.478	Valid
11.	11	0.452	Valid
12.	12	0.458	Valid
13.	13	0.485	Valid
14.	14	0.477	Valid
15.	15	0.510	Valid
16.	16	0.505	Valid
17.	17	0.449	Valid
18.	18	0.493	Valid
19.	19	0.475	Valid
20.	20	0.421	Valid

Table 19. Result of Test Validity by Using SPSS

Result of Test Reliability By Using SPSS 18

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of items</i>
0,735	21

Tabel 20. Result of Test Reliability

After question validation was done, then the test question was tested at the time of field trial dated on May 23, 2016. Field trial was followed by all the students of class X of 23 students. Data acquisition of test result value of learning can be seen in the following table.

Table 21. Result of the assesment of learning outcomes

N	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	75	95
2	70	80
3	80	95
4	75	90
5	85	100
6	60	80
7	75	85
8	50	80
9	70	85
10	65	90
11	75	95
12	85	100
13	55	80
14	80	95
15	75	90
16	55	75
17	75	95
18	55	85
19	75	90
20	65	90
21	60	85
22	55	80
23	45	75
Total $\sum x$	1560	2015

Source: primary data are processed (Appendix 5 page 332)

Description :

Pretest

$\sum x = 1560$

Total individual (n) = 23

Mean (X) = $\frac{\sum x}{n} = \frac{1560}{23} = 67,83$

Minimum value = 45

Maximum value = 85

Posttest

$\sum x = 2015$

Total individual (n) = 23

Mean (X) = $\frac{\sum x}{n} = \frac{2015}{23} = 87,61$

minimum value = 75

maximum value = 100

Percentage Increase of Learning Outcomes

difference *mean/rata-rata* (X) = $87,61 - 67,83 = 19,78$

Percentage = $\frac{\text{selisih } X}{X \text{ posttest}} \times 100$
 $= \frac{19,78}{87,61} \times 100$
 $= 22,58 \%$

Furthermore when depicted in the diagram then increased the value of the results of the study are as follows:

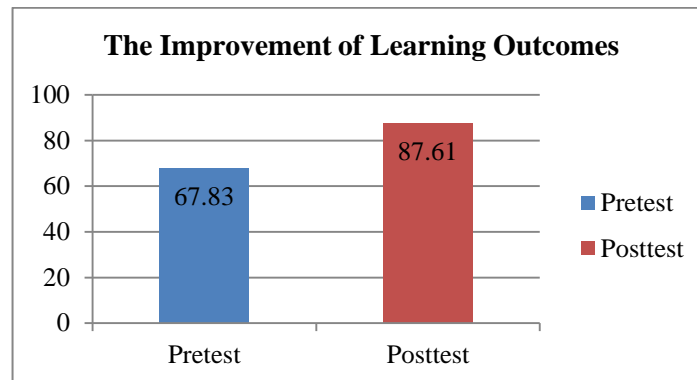


Figure 25. The Improvement of Learning Outcomes
Beside measured using the diagram, improvement of learning

outcomes on this study was also come with different hypothesis test is measured by using the sample paired t-test two (paired sample t-test). The hypothesis proposed in this research is different from test consists of an alternative hypothesis (H_a) development of Educational Game Who Wants to be an Accountant as a medium of instruction will improve the learning outcomes of accounting, and the null hypothesis (H_0) reads Game Development Education Who Wants to be an Accountant as a medium of instruction would not improve the learning outcomes of accounting. The following is a recapitulation of the paired samples t-test using SPSS 18:

Table 22. Recap of *Paired Sample Statistics*

	Mean		Correlation	Sig.	T	Sig. (2-tailed)
	Pretest	Posttest				
Pair 1	67.83	87,61	.873	.000	-15.053	0.000

Source : primary data have been processed (Appendix 5 Page 333)

Recapitulation tables paired sample statistics showing the results of the calculation of average scores pretest is 67.83 total while the posttest of 87.61. Paired sample statistics table on the column correlations show that the correlation between two variables is 0.873 with sig 0.000. That is, the correlation between the score of pretest and posttest (the results of the study before and after) use of Educational Game Who Wants to be an Accountant is accurate and significant.

If $t \geq t$ count table then the hypothesis H_0 is rejected, otherwise earned H_a hypothesis. On testing the test t obtained t count of 15,053 with sig (p) = 0.000. Because t calculate $> t$ table (-2.073) and p 0.05 indicates that $H_0 <$ rejected and accepted H_a . This shows the development of Educational Game Who Wants to be an Accountant will show the results of the study of accounting. Media Education Game Who Wants to be an Accountant will affect your score results of student learning. More data about the results of the study can be seen in Appendix 5 page 320-335.

C. Discussion

1. The Development of Educational Game Who Wants to be an Accountant as Learning Media

This research and development procedure adapted from summary activities ADDIE Dick and Carey model (1996) as revealed by Endang Mulyatiningsih (2011:185-186). ADDIE model consists of five stages: *1) Analysis, 2) Design, 3) Development or Production 4) Implementation and 5) Evaluation.*

The development of educational game Who Wants to be an Accountant, was starting from an analysis of the curriculum used in SMK Bhakti Karya 1 Magelang. The initial observation was done at a time when researchers carry out PPL (the practice field experience). From the results of interviews with teachers, SMK Bhakti Karya 1 Magelang used KTSP curriculum (Curriculum unit level education).). Beside conducting an analysis of the curriculum of the researcher was also conducting an analysis of the students' needs Observation of the results can be known that teachers were less maximize the use of facilities and infrastructure provided, such as the school computer laboratorium only enabled for MYOB and Spreadsheet only.

At a time when teachers used teaching methods and use the book module which is quite thick. This makes students were less enthusiastic in learning. Many students often play mobile, sleeping or chatting when teachers deliver lessons, student learning outcomes result under the KKM (Minimum Ketuntasan Criterion). Based on the data of the learning outcomes test provided by the teacher at the time of observation on October 29, 2015, nearly all the students of the class X resulted under the KKM, in particular on subjects. Standard Competency of Completed The Accounting Cycle of Trading company. This material was very complex so that students tend to get lazy because it requires a lot of time to understand it. From it then it takes an interesting learning media so that students more interested in learning.

One of the learning media that can be developed was a game. There are many types of games, one of the most played game is a quiz based game such as Who Wants to be a Millionaire. Based on the results of the questionnaire an observation made on November 3, 2015, the whole grade SMK Bhakti Karya Accounting X 1 Magelang already know and have interest in the game Who Wants to be a Millionaire. The researchers was inspired to make the game Who Wants to be an Accountant. Next the researchers prepare the hardware and software needed for the making of the game Who Wants to be an Accountant.

Researchers designed the frame material and question framework in accordance with the Standard of Competence Completd The Accounting Cycle of Trading Companies with 6 Basic Competencies, covered recorded transactions into journal, recorded to subsidiary ledger, posting to general ledger, calculate the cost of merchandise sold, summarizes the general ledger, making the worksheet, making financial statement, and make closing entries. Furthermore the framework was used as a reference for drawing up questions divided into 6 quiz with the total number of 114 question.

After the material and question was created, researchers then designing a flowchart and storyboard consisted of preface page, the menu page, content page, the starts the game page, game instructions page and profile page. Next the researchers make research instrument in the form of questionnaire used for the assessment of the feasibility of educational

game Who Wants to be an Accountant. Feasibility aspects for media experts were consisting of aspects of programming quality and appearance quality. Feasibility aspects for material expert consists of aspects of learning design as well as the linguistic aspects and questions. As for the aspects assessed by students consists of programming quality, learning design and appearance quality. Besides questionnaire, the researcher also devised other instruments shaped test questions, to measure student learning outcomes.

The development of educational game Who Wants to be an Accountant was done in March-May 2016. To find out the feasibility of the media, the next step is the validation done by experts. The validator were one accounting lecturer as a material expert, one accounting teacher as material expert and one education informatics engineering department lecturer as a media expert. Researchers did a revision of media educational game Who Wants to be an Accountant on the basis of suggestions of improvements from the validator, so the educational game Who Wants to be an Accountant was feasible to be tested to the test subject.

Educational game Who Wants to be an Accountant was implemented subject to the individuals trial, small groups trial and field trial in class X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang. For individual trials, the number of the subject of research was 3 students, test a small group of 7 students and field trials with as many as 23

students of the subject. At the stage of individual trial and small group trial the students were selected based on different academic ability

Stages of evaluation of development Educational Game Who Wants to be an Accountant was done with formative evaluation and a summative evaluation. Formative evaluation was evaluation done when there is a suggestion of improvement from the validator or user against the developed media. Summative evaluation was conducted by administering the students learning outcomes test.

2. The Feasibility of Educational Game Who Wants to be an Accountant as Learning Media

The feasibility of learning media was known through validation by experts. Validator consists of one accounting lecturer and one accounting teacher as material expert, one education informatics engineering department lecturer as a media expert, 3 students on individual trials, 7 students in a small group trials, and 23 students on field trials. Data collection instruments use the questionnaire the feasibility of media with a scale of 1-5. More explanation is as follows :

a. Material Expert

Material expert derivesd from two subject, namely, a lecturer from the Department of accounting education Mrs. RR. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si. and Accounting teachers of SMK Bhakti Karya 1 Magelang Mrs. Tri Wahyuni. S.Pd. Media was assessed through aspects of learning design as well as linguistic and question aspect.

The feasibility of educational game Who Wants to be an Accountant on the learning design aspects gained 103 total score with the average 4.68 of the maximum score of 110 and an average maximum of 5. On the linguistic aspects and questions obtained a total score of 81 with an average score of 4.50 on maximum score 90 with an average maximum of 5. From both of these aspects of the obtained a total score of 184 with an average score of 4.58. The researchers also did a revision of the product on the advice and comments provided by material experts, so the media was very feasible to be tested.

b. Media Expert

Media expert in this study i.e., a lecturer from the Department of Information Electronic Education Mr. Muhammad Izzudin Mahali, S.Pd. T., M.Cs. Media was assessed through aspects of programming quality and the appearance quality.

The feasibility of educational game Who Wants to be an Accountant on the aspect programming quality gained score 48 with an average 4.00 on maximum of score was 60 with an average maximum of 5. On the aspect of appearance quality obtained a total score 57 with an average score 4.38 of maximal 70 with an average maximum of 5. From both these aspects it was obtained a total score of 105 with an average score of 4.19. This indicates that validation of media from media experts go into category feasible. The researchers

also did a revision of the product on the advice and comments given by media experts, so the media was feasible to be tested.

c. Individual Trials

Individual trials were carried out to the 3 Accounting students Class X of SMK Bhakti Karya 1 Magelang with different academic capabilities. Aspects of the feasibility of Educational game Who Wants to be an Accountant was rated by these students viewed on the quality programming, learning design and appearance quality.

Feasibility of Educational game Who Wants to be an Accountant on the aspect of quality programming obtained a total score of 81 with an average score of 4.50 on a maximum of 90 with an average maximum of 5. The learning design aspects acquired 92 total score with the average maximum score from 4.38 105 with an average maximum of 5. Next on the aspect of quality of display obtained a total score 115 with average 4.26 on maximum score of 135 with average score 5. From the three aspects it was obtained a total score of 288 average score 4.38. This indicates that the individual trial enter into the category of very feasible.

d. Small group Trial

Small group trials were carried out to the 7 Accounting students Class X of SMK Bhakti Karya 1 Magelang with different academic capabilities. Aspects of the feasibility of educational game Who Wants to be an Accountant rated by these students viewed from the

programming quality aspect, learning design and aspects appearance quality.

Feasibility of Educational game Who Wants to be an Accountant on the aspect of quality programming obtained a total score of 197 with an average score 4.69 of maximum 210 with an average maximum of 5. On aspects of instructional design obtained a total score of 217 with an average score of 245 4.43 maximum with an average maximum of 5. Next on the aspect of quality of display obtained a total score of 272 with average maximum score of 315 4.32 with average score 5. Of the three aspects of the obtained a total score of 686 with average score 4.48. This indicated that at this stage of small groups trial entered into the category of very feasible.

e. Field Trial

The field trials were carried out to all the accounting students class X SMK Bhakti Karya 1 Magelang that add up to 23 students. Aspects of the feasibility of educational game Who Wants to be an Accountant rated by these students viewed from the programming quality aspect, learning design and aspects appearance quality.

feasibility of Educational game Who Wants to be an Accountant was on the aspect of quality programming gained 652 total score with the average 4.72 from the maximum score 690 with an average maximum of 5. On the design aspects of learning acquired 722 total score with the average 4.48 from maximum score of 805 with an

average maximum of 5. Next on the aspect of quality of display obtained a total score of 922 with average 4.45 maximum score from 1035 with average score 5. Of the three aspects of the obtained a total score of 2296 by the average score of 4.55. This indicates that at this stage of field trial enter into the category of very feasible.

Based on the assessment of the feasibility of the material expert, media experts, individual trials, trials of small groups and field trials, the average score obtained was 4.43 with very feasible category. So that it can be summed up educational game Who Wants to be an Accountant this "very feasible" to be used as Accounting learning media in Class X Accounting SMK Bhakti Karya 1 Magelang.

3. The Improvement of Learning Outcomes after Using Educational Game Who Wants to be an Accountant

In this research learning outcomes measured through learning outcomes test. Based on the students' learning outcomes test conducted at the time of field trial before using the media mean pretest values obtained of 67.83. At the moment pretest it was known that from 23 students there were 12 students whose value were still below the KKM (Minimum pass Criterion). In addition, the lowest value at the time of pretest is 45 while the students' value obtained was only 85.

Improvement of the learning results after using the media on posttest value was 87.61. The posttest followed by 23 students and none of the students got the value under the KKM. The lowest value was

obtained by students of 75 and the maximum value obtained was 100. From the results of a pretest and posttest might note that improvement of learning outcomes after using the media was 22.58%. This percentage is obtained from the difference between the mean values divided by the value of the posttest $\times 100\%$. The paired t test results based on the table 22 shows the conclusion that there was an increase in the learning outcomes over use of media Educational Game Who Wants to be An Accountant.

The results of this research and development were in accordance with the theory of Azhar Arsyad (2011:173) that stated “the media can gauge learning and contributing to the success of the learning outcomes”. Learning Media Educational Game Who Wants to be an Accountant was able to contribute to the success of the learning outcomes as evidenced from the increased value of the learning outcomes. In addition, this is evidenced from the assessment by experts and students that Educational Game Who Wants to be an Accountant is very feasible.

D. The Limitation of The Development

In carrying out research and development of Educational Game Who Wants to be an Accountant, there are some limitations are as follows:

1. Produced educational Game Who Wants to be an Accountant who only covered one standard of competence only i.e. Completed The Accounting Cycle Of Trading Companies.

2. Produced rducational Game Who Wants to be an Accountant product that is used only in SMK Bhakti Karya 1 Magelang majoring in accounting class X.
3. Educational Game Who Wants to be an Accountant Products can only be used on a computer or laptop.

CHAPTER V CONCLUSION AND SUGGESTION

A. Conclusion

Based on the results of the research and the discussion then it can be concluded that:

1. Development of Educational Game Who Wants to be an Accountant through the five stages are:
 - a. Analysis, which includes curriculum analysis , students need analysis, media needs analysis and the formulation of the goal.
 - b. Design, the stage of designed game includes making of the material & question framework, flowchart, storyboard and research instrument.
 - c. Development, The development of educational Game Who Wants to be an Accountant through the process of validation and revision.
 - d. Implementation, educational Game Who Wants to be an Accountant was tested to subject in individual trials, trials of small groups and field trials.
 - e. Evaluation, formative evaluation was the evaluation from the material experts, media expert and students, as well as a summative evaluation to measure the improvement of learning outcomes.
2. The Feasibility of Educational Game Who Wants to be an Accountant reviewed based on assessment of material expert, media expert and students. Feasibility assessment by material expert on aspects of learning design as well as linguistic and question obtained average score of 4.58 with very feasible category. Feasibility assessment by media expert from

the programming quality aspect and appearance quality obtained average score 4.19 with feasible category. Feasibility assessment by students from the programming quality aspect, learning design and appearance quality are obtained from the individual trials the average score 4.38 with very feasible category, on a small group trial obtained average score 4.48 in category very feasible and at field trials obtained average score of 4.55 with very feasible category.

3. The improvement of the learning outcomes obtained from the results of the test value by students before and after using educational game Who Wants to be an Accountant. the pretest obtained average value 67.83, whereas at the posttest obtained average value 87.61. The percentage of the learning outcomes improvements is 22.58%.

B. Suggestion

Based on the quality, weakness, and research limitation, researcher could give some suggestion for next product developing, such as :

1. Educational Game Who Wants to be an Accountant a new choice to teacher in order to delivering a material. So teaching and learning process would be more fun and student did not feel bored.
2. The Educational Game Who Wants to be an Accountant could to be develop with adding more Competency Standard .
3. It need for further development of that Educational Game Who Wants to be an Accountant so it can used not only for the computer or laptop but also can be used in mobile phones.

REFERENCES

- Ahsan Fahrudin. (2012). *“Peningkatan Kemandirian dan Prestasi Belajar Bahasa Jawa Melalui Blog Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Candimulyo Magelang”*. Skripsi.UNY.
- Arif S Sadiman. (1986). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali.
- Arsyad Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Asyhar Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta.
- Kustandi Cecep & Sutjipto Bambang. (2011). *Media Pembelajaran.; Manual dan Digital*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Chumidatus, Sa'diyah, & Argo, Danang P. (2009). *Ekonomi 2 :Untuk Kelas XI SMA & MA*. Jakarta: Remaja Rosda Karya.
- Cornelius Trihendradi. (2005). *Step by Step SPSS 13 Analisis Data Statistik*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Dinas Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Revisi Ketiga*. Jakarta : PT Gramedia.
- Eko Putro Widyoko. (2012). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Emiasih. (2014).*“Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Ne.geri 1 Pengasih.”* Skripsi.UNY.
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Ghea Putri Fatma Dewi. (2012). *“Pengembangan Game Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*.Skripsi.UNY.
- Hartono. (2008). *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Lembaga Studi Filsafat Kemasyarakatan dan Perempuan.
- Mudjiman, Haris. (2007). *Belajar Mandiri (Self Motivated Learning)*. Surakarta UNS Press.

- Muhammad Firman. (2010). *Pemain Game Indonesia Naik 33% per Tahun*. diakses melalui : <http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/162371-pemain-game-indonesia-naik-33--per-tahun>. pada tanggal 20 November 2015 pukul 11.13.
- Musfiquon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT Prestasi Pustakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 24 tahun 2007 tentang *Standar Sarana Prasarana Pendidikan*, Diakses melalui : <http://e-dokumen.kemenag.go.id/view-633-lampiran-permen-pendidikan-nasional-nomor-24-tahun-2007-sarana-prasarana-pendidikan.html>. pada tanggal 20 November 2015 pukul 10.30.
- Riduwan & Sunarto. (2007). *Pengantar Statistika Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*, Bandung : Alfa Beta
- Soemantri Hendi. (2007). *Memahami Akuntansi SMK Seri A*. Bandung : Armico.
- Sudjana, Nana. (2005). *Teknologi pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta :PT. Rineka Cipta.
- Tim Penyusun. (2013). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi.
- Tri Wahyuni S.Pd. (2012). *Modul Akuntansi Kelas XI SMK Bhakti Karya 1 Magelang*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Diakses melalui: <http://kemeneg.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf>. pada tanggal 20 November 2015 pukul 10.55.
- Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada media Group.

- Winarsunu, Tulus.(2002). *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang : UMM Press.
- Yolanderu Septiana (2015). *“The Use Of Blended Learning To Improve Students’Self Directed Learning In Accounting Class At SMK N 7 Yogyakarta Academic Year of 2014/2015”*. Skripsi UNY.
- Zulfri Adhi Wibowo. (2015). *“Pengembangan Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak Di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo”*. Skripsi.UNY.
- Zunalia Danung Pratiwi. (2013). *“Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Berbasis Media Blog Untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)”*. Skripsi UNY.

APPENDIX

Appendix 1

1. Syllabus
2. *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*
3. Game Material
4. Game Question

SYLLABUS

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK BHAKTI KARYA 1
 MATA PELAJARAN : KEJURUAN AKUNTANSI
 KOMPETENSI KEAHLIAN : Menyelesaikan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang (Pencatatan Fisik)
 KODE KOMPETENSI : 119 KK 05 B
 DURASI PEMBELAJARAN : 60 Jam @ 45 menit

NO.	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI POKOK	KEGIATAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
5.1	Membukukan dokumen transaksi ke jurnal	§ Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk membukukan jurnal. § Menyiapkan dokumen transaksi. § Menyiapkan dokumen jurnal. § Membukukan dokumen transaksi ke dalam jurnal. § Membuat rekapitulasi jurnal.	Mencatat transaksi ke dalam jurnal khusus	PENGETAHUAN Mengetahui jurnal khusus yang digunakan untuk mencatat transaksi SIKAP Teliti dalam mencatat jurnal KETRAMPILAN Mencatat transaksi ke dalam jurnal secara trampil	Teknik penilaian: tes tertulis Bentuk instrumen: essay Soal instrument: buatlah jurnal khusus	4 x tatap muka	Buku Paket Soal UKK Memahami Akuntansi Seri B Armiko, 2005
5.2	Memposting jurnal ke buku besar & membuat neraca saldo	§ Menyajikan lembar kerja buku besar. § Memposting jurnal ke buku besar § Menyusun daftar saldo akun-akun buku besar	§ Posting jurnal ke buku besar § Penyusunan daftar saldo akun buku besar	PENGETAHUAN Mengetahui jurnal khusus yang digunakan untuk mencatat transaksi SIKAP Teliti dalam	Teknik penilaian: tes tertulis Bentuk instrumen: essay	6x tatap muka	Buku Paket Soal UKK Memahami Akuntansi Seri B

				memposting ke buku besar KETRAMPILAN Memposting ke buku besar secara trampil	Soal instrument: posting ke buku besar		Armiko, 2005
5.3	Membuat jurnal penyesuaian	§ Mengidentifikasi dokumen jurnal penyesuaian § Mengidentifikasi akun yang didebet dan dikredit. § Mengidentifikasi jumlah rupiah akun yang didebet dan dikredit. § Mencatat jurnal penyesuaian	§ Membuat jurnal penyesuaian § Rekapitulasi Jurnal penyesuaian	PENGETAHUAN Mengetahui cara membuat jurnal penyesuaian SIKAP Teliti membuat jurnal penyesuaian KETRAMPILAN membuat jurnal penyesuaian	Teknik penilaian: tes tertulis Bentuk instrumen: essay Soal instrument: buat jurnal penyesuaian	8 x tatap muka	Buku Paket Soal UKK Memahami Akuntansi Seri B Armiko, 2005
5.4	Menyelesaikan kertas kerja	§ Menyiapkan alat yang dibutuhkan untuk penyusunan neraca lajur. § Menyelesaikan neraca lajur	Penyusunan neraca lajur	Menyusun kertas kerja secara trampil	Teknik penilaian: tes tertulis Bentuk instrumen: essay Soal instrument: selesaikan neraca lajur	4 x tatap muka	Buku Paket Soal UKK Memahami Akuntansi Seri B Armiko, 2005

5.5	Menyusun laporan keuangan	<p>§ Mengidentifikasi data yang digunakan untuk keperluan penyusunan laporan keuangan.</p> <p>§ Menyajikan laporan laba rugi, laporan perubahan modal dan laporan posisi keuangan.</p>	Laporan keuangan perusahaan dagang	<p>PENGETAHUAN Menyusun laporan keuangan</p> <p>SIKAP Teliti membuat laporan keuangan</p> <p>KETRAMPILAN Membuat laporan keuangan</p>	<p>Teknik penilaian: tes tertulis</p> <p>Bentuk instrumen: essay</p> <p>Soal instrument: buat laporan keuangan</p>	6 x tatap muka	<p>Buku Paket</p> <p>Soal UKK</p> <p>Memahami Akuntansi Seri B Armiko, 2005</p>
5.6	Membukukan jurnal penutup	§ Membukukan Jurnal penutup	Posting ayat-ayat penutup	<p>PENGETAHUAN Menghubungkan ayat-ayat penutup dengan akun buku besarnya</p> <p>SIKAP Teliti membukukan jurnal penutup</p> <p>KETRAMPILAN Membukukan jurnal penutup</p>	<p>Teknik penilaian: tes tertulis</p> <p>Bentuk instrumen: essay</p> <p>Soal instrument: posting jurnal penutup</p>	4 x tatap muka	<p>Buku Paket</p> <p>Soal UKK</p> <p>Memahami Akuntansi Seri B Armiko, 2005</p>

RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi
 Satuan Pendidikan : SMK Bhakti Karya 1 Magelan
 Kelas/Semester : X/2
 Alokasi waktu : 2 x @45 menit (1 x pertemuan)

A. Standar Kompetensi

5. Menyelesaikan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang (Metode Pencatatan Fisik)

B. Kompetensi Dasar

- 5.1 Membukukan dokumen transaksi ke dalam jurnal
- 5.2 Memposting jurnal ke buku besar dan neraca saldo
- 5.3 Membuat jurnal penyesuaian
- 5.4 Menyusun neraca lajur dan laporan keuangan
- 5.5 Membuat jurnal penutup

C. Indikator

- 5.1.1 Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk membukukan jurnal
- 5.1.2 Menyiapkan dokumen transaksi
- 5.1.3 Menyiapkan Dokumen jurnal
- 5.1.4 Membukukan dokumen transaksi ke dalam jurnal
- 5.1.5 Membuat rekapitulasi jurnal
- 5.2.1 Menyajikan lembar kerja buku besar
- 5.2.2 Memposting jurnal ke buku Besar
- 5.2.3 Menyusun daftar saldo akun-akun buku besar
- 5.3.1 Mengidentifikasi dokumen jurnal penyesuaian
- 5.3.2 Mengidentifikasi akun yang di debet dan di kredit
- 5.3.3 Mengidentifikasi jumlah rupiah yang di debet dan di kredit
- 5.3.4 Membuat jurnal penyesuaian

5.4.1 Menyiapkan data yang dibutuhkan untuk menyusun neraca lajur

5.4.2 Menyelesaikan neraca lajur

5.4.3 Mengidentifikasi data yang diperlukan untuk menyusun laporan keuangan

5.4.4 Menyajikan laporan laba rugi, perubahan modal & neraca perusahaan dagang

5.5.1 Membukukan jurnal penutup.

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan berlangsung siswa diharapkan mampu :

1. Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk membukukan jurnal
2. Menyiapkan dokumen transaksi
3. Menyiapkan Dokumen jurnal
4. Membukukan dokumen transaksi ke dalam jurnal
5. Membuat rekapitulasi jurnal
6. Menyajikan lembar kerja buku besar
7. Memposting jurnal ke buku Besar
8. Menyusun daftar saldo akun-akun buku besar
9. Mengidentifikasi dokumen jurnal penyesuaian
10. Mengidentifikasi akun yang di debet dan di kredit
11. Mengidentifikasi jumlah rupiah yang di debet dan di kredit
12. Membuat jurnal penyesuaian
13. Menyiapkan data yang dibutuhkan untuk menyusun neraca lajur
14. Menyelesaikan neraca lajur
15. Mengidentifikasi data yang diperlukan untuk menyusun laporan keuangan
16. Menyajikan laporan laba rugi, perubahan modal & neraca perusahaan dagang
17. Membukukan jurnal penutup.

E. Materi Ajar

1. Definisi, karakteristik, dan transaksi perusahaan dagang.
2. Pencatatan transaksi ke dalam jurnal perusahaan dagang beserta rekapitulasi.
3. Buku besar perusahaan dagang.
4. Posting jurnal ke buku besar perusahaan dagang.
5. Penyusunan neraca saldo perusahaan dagang.
6. Jurnal penyesuaian perusahaan dagang.
7. Pencatatan jurnal penyesuaian perusahaan dagang.
8. Neraca lajur
9. Laporan laba rugi, perubahan modal & neraca.
10. Jurnal penutup.

F. Metode Pembelajaran

1. Pembelajaran mandiri & penugasan

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> Ø Guru memberikan salam Ø Guru mempersilahkan siswa untuk memimpin doa Ø Guru mengecek kehadiran siswa Ø Guru menyampaikan SK, KD, indikator & tujuan pembelajaran 	5 menit
Inti :	<ul style="list-style-type: none"> Ø Guru melaksanakan pretest (pengukuran di awal) terhadap siswa. 	15 menit
<ul style="list-style-type: none"> • Eksplorasi 	<ul style="list-style-type: none"> Ø Guru memberikan treatment dengan 	50 menit

<ul style="list-style-type: none"> • Elaborasi • Konfirmasi 	<p>menggunakan media game diawali dengan meminta siswa untuk menyalakan komputer dan membuka aplikasi game yang telah diinstal</p> <p>Ø Guru menjelaskan materi secara singkat dan jelas</p> <p>Ø Siswa diminta menyimak dan memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.</p> <p>Ø Guru meminta siswa untuk menjawab quiz yang ada di game secara lisan dan bergantian.</p> <p>Ø Guru memberi umpan balik pada siswa atas apa yang sudah dijawab oleh siswa.</p> <p>Ø Guru melakukan posttest (pengukuran di akhir terhadap siswa)</p>	15 menit
<p>Penutup</p>	<p>Ø Guru bersama-sama siswa mengambil kesimpulan atas apa yang sudah dipelajari</p> <p>Ø Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama dan mengucapkan salam</p>	5 menit

H. Media dan Sumber Pembelajaran

Media : Game Edukasi Who Wants to be an Accountant

Sumber Pembelajaran :

- Ø Harti Dwi. (2009). Modul Akuntansi 1A. Jakarta : Erlangga.
- Ø Soemantri Hendi.(2011). Akuntansi SMK Seria A. Bandung : Armico
- Ø Warren Reeve Fess. (2005). Pengantar Akuntansi Buku 1 Edisi 21. Jakarta: Salemba Empat.

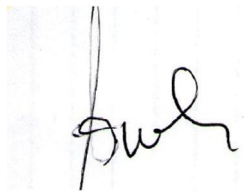
I. Penilaian

- Ø Teknik penilaian : Tes Tertulis
- Ø Bentuk Instrumen : pilihan ganda (soal pretest dan posttest)
- Ø Kriteria Ketuntasan Minimal 75

Magelang, 13 Mei 2016

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran,



Tri Wahyuni, S.Pd

Nama Mahasiswa



Indah Erika Sari

GAME MATERIAL

KOMPETENSI DASAR I

A. DEFINISI DAN KARAKTERISTIK PERUSAHAAN DAGANG

Perusahaan Dagang merupakan perusahaan yang kegiatannya membeli barang dagang dengan tujuan untuk dijual kembali, tanpa mengubah bentuk terhadap barang tersebut maupun melakukan pengolahan lebih lanjut. Dari definisi tersebut maka dapat diketahui bahwa karakteristik perusahaan dagang adalah sebagai berikut :

1. Penghasilan diperoleh dari hasil penyerahan/penjualan barang dagangan.
2. Barang dagangan yang diperjualbelikan tidak diubah bentuk maupun fungsinya.
3. Rekening-rekening yang terdapat pada perusahaan dagang antara lain; pembelian atau persediaan barang dagangan, retur dan pengurangan harga pembelian, potongan pembelian, beban angkut pembelian, penjualan, retur dan pengurangan harga penjualan, potongan penjualan, harga pokok penjualan dan beban angkut penjualan.
4. Beban usaha perusahaan dibedakan dalam dua kelompok yaitu beban pemasaran dan beban administrasi umum. Beban pemasaran adalah semua beban yang ditanggung atau dikeluarkan dalam rangka penyerahan barang dagangan kepada konsumen/pelanggan (misalnya gaji pegawai bagian pemasaran, beban angkut penjualan). Sedangkan beban administrasi umum adalah beban yang ditanggung atau dikeluarkan dalam rangka pengelolaan manajerial perusahaan (misalnya, gaji pegawai bagian kantor, pemakaian perlengkapan kantor).

B. TRANSAKSI PERUSAHAAN DAGANG

Transaksi yang berkaitan dengan perusahaan dagang :

1. Pembelian barang dagangan
2. Retur pembelian & pengurangan harga
3. Penerimaan potongan pembelian
4. Penjualan barang dagangan

5. Retur penjualan dan pengurangan harga
6. Pemberian potongan penjualan
7. Pembayaran biaya angkut pembelian dan penjualan

C. SYARAT PEMBAYARAN & PENYERAHAN BARANG

Syarat Pembayaran :

1. Tunai, artinya pembayaran dilakukan pada saat barang diserahkan oleh pihak penjual kepada pembeli atau pada saat terjadi pembelian
2. Kredit, artinya pembayaran dilakukan beberapa waktu setelah barang diserahkan oleh pihak penjual kepada pihak pembeli. Contoh syarat pembayaran kredit :
 - a. 2/10, n/30 artinya diberikan potongan sebesar 2% dari harga faktur jika pembayaran dilakukan dalam tempo 10 hari sejak tanggal faktur dan jika pembayaran dilakukan setelah periode tersebut (10 hari) maka pembayaran harus dilakukan secara penuh (nominal faktur) dengan batas waktu 30 hari sejak tanggal faktur.
 - b. n/15, EOM artinya jumlah rupiah dari harga faktur penjualan harus dibayar 15 hari sesudah akhir bulan (End Of Month) dibuatnya faktur.
 - c. EOM (End Of Month) artinya faktur tersebut harus dilunasi paling lambat pada akhir bulan pembelian.

Syarat Penyerahan Barang :

1. Free on Board (FOB) destination point (prangko gudang pembeli), yaitu penjual menanggung semua ongkos pengiriman sampai barang dagangan tersebut sejak dari gudang penjual sampai barang dagangan ada di gudang pembeli.
2. Free on Board (FOB) shipping point (prangko gudang penjual) yaitu pembeli menanggung semua ongkos pengiriman sampai barang dagangan tersebut sejak dari gudang penjual sampai barang dagangan ada di gudang pembeli.

D. JURNAL PERUSAHAAN DAGANG

Terdapat 5 Jurnal dalam perusahaan dagang :

1. Jurnal Pembelian adalah jurnal yang khusus digunakan untuk mencatat transaksi pembelian barang. Kolom Jurnal Pembelian :

Jurnal Pembelian

Halaman

Tanggal	No. Faktur	Ref	Debit				Kredit
			Pembelian	Serba-serbi			Utang
				Akun	Ref	Jumlah	

2. Jurnal Pengeluaran Kas adalah jurnal yang digunakan untuk mencatat transaksi yang berkaitan dengan pengeluaran kas, cek, bilyet ataupun giro. Kolom jurnal pengeluaran kas :

Jurnal Pengeluaran Kas

Halaman . . .

Tanggal	No. Bukti	Keterangan	Ref	Debit					Kredit	
				Utang Dagang	Pembelian	Serba-serbi			Kas	Potongan Pembelian
						Akun	Ref	Jumlah		

3. Jurnal Penjualan adalah jurnal yang digunakan untuk mencatat penjualan barang dagangan secara kredit. Kolom Jurnal Penjualan :

Jurnal Penjualan

Halaman . . .

Tanggal	No Bukti	Keterangan	Ref	Debit	Kredit
				Piutang Dagang	Penjualan

4. Jurnal Penerimaan Kas adalah jurnal yang digunakan untuk mencatat transaksi yang berkaitan dengan penerimaan kas baik berupa uang, cek atau bilyet. Kolom jurnal penerimaan kas :

Jurnal Penerimaan Kas

Halaman . . .

Tanggal	No Bukti	Keterangan	Ref	Debit		Kredit				
				Kas	Potongan Penjualan	Penjualan	Piutang Dagang	Serba-serbi		
								Akun	Ref	Jumlah

5. Jurnal Umum (Jurnal Memorial) adalah jurnal yang digunakan untuk mencatat transaksi yang tidak dicatat di jurnal khusus. Transaksi tersebut diantaranya adalah retur penjualan dan pengurangan harga, potongan penjualan, retur pembelian dan pengurangan harga, depresiasi aktiva tetap berwujud, amortisasi aktiva tetap tidak berwujud, penyesuaian dan penutupan. Kolom Jurnal Memorial :

Jurnal Umum

Halaman . . .

Tanggal	Keterangan	Ref	Debit	Kredit

KOMPETENSI DASAR II

BUKU BESAR DAN NERACA SALDO PERUSAHAAN DAGANG

Setelah membuat jurnal dan rekapitulasi jurnal proses selanjutnya dalam perusahaan dagang adalah memposting. Posting merupakan proses pengelompokkan akun dari jurnal ke buku besar. Terdapat dua buku besar di perusahaan dagang yaitu buku besar utama dan buku besar pembantu.

1. Buku Besar Utama

Buku besar utama adalah kumpulan akun – akun yang digunakan untuk mengelompokkan dan meringkas transaksi yang telah dicatat dalam jurnal.

2. Buku Besar Pembantu

Buku besar pembantu adalah buku catatan pembantu dari buku besar utama yang berisi rincian akun tertentu dalam buku besar.

Terdapat beberapa bentuk buku besar yaitu bentuk T, bentuk dua kolom (skontro), bentuk tiga kolom (saldo tunggal) dan bentuk empat kolom (saldo rangkap) . Di perusahaan dagang umumnya juga terdapat 3 macam buku besar pembantu, yaitu pembantu utang, pembantu piutang dan pembantu persediaan.

Neraca saldo adalah daftar yang memuat nama-nama akun pada buku besar baik akun nominal (yang tergolong pendapatan dan beban) maupun riil (yang tergolong dalam harta, utang dan modal) beserta saldonya masing-masing. Neraca saldo dibuat setelah melakukan posting ke buku besar. Nominal saldo antara sisi debit dan sisi kredit harus seimbang, apabila tidak seimbang maka terdapat kesalahan

KOMPETENSI DASAR III

A. JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN DAGANG

Jurnal penyesuaian digunakan untuk menyesuaikan saldo – saldo akun yang belum sesuai dengan kenyataannya. Di dalam perusahaan dagang terdapat akun persediaan barang dagang, terdapat 2 pendekatan dalam pencatatan persediaan barang dagang yaitu :

1. Pendekatan Ikhtisar Laba Rugi

Pada pendekatan ini, persediaan barang dagang yang tercantum dalam neraca saldo yang merupakan persediaan awal, harus disesuaikan karena adanya perubahan akibat terjadinya transaksi pembelian, penjualan, retur pembelian dan retur penjualan. Dengan demikian, harus dihapuskan dengan cara mengkredit akun persediaan barang dagang dan mendebit akun ikhtisar

laba/rugi sebesar nilai persediaan yang ada pada daftar neraca saldo. Nilai persediaan akhir yang sebenarnya pada akhir periode, dicatat dengan mendebet akun persediaan barang dagang dan mengkredit akun ikhtisar laba/rugi sebesar nilai akun persediaan akhir pada akhir periode. Berikut merupakan jurnal penyesuaian barang dagang dengan metode ikhtisar laba/rugi

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
Desember	31	Ikhtisar Laba Rugi			
		Persediaan Barang Dagang (awal)			
	31	Persediaan Barang Dagang (akhir)			
		Ikhtisar Laba Rugi			

2. Pendekatan Harga Pokok Penjualan

Harga pokok penjualan (HPP) adalah harga suatu nilai barang dagangan yang telah terjual. Pencatatan persediaan barang dagangan dengan menggunakan metode HPP perlu memperhatikan akun akun yang termasuk dalam komponen penambahan atau pengurangan dari perhitungan HPP. Adapun unsur-unsur yang harus dihitung untuk mengetahui HPP adalah sebagai berikut:

- Persediaan barang dagang awal
- Pembelian
- Beban angkut pembelian
- Potongan pembelian
- Retur pembelian dan pengurangan harga
- Persediaan barang dagang akhir

Pemindahan saldo akun unsur – unsur HPP dilakukan melalui jurnal penyesuaian sebagai berikut :

Harga pokok penjualan	Rp. xxxxx
Persediaan barang dagang (awal)	Rp. xxxxx
Pembelian	Rp. xxxxx
Beban angkut pembelian	Rp. xxxxx

Persediaan barang dagang (akhir)	Rp. xxxxx
Retur pembelian & pengurangan harga	Rp. xxxxx
Potongan pembelian	Rp. xxxxx
Harga pokok penjualan	Rp. xxxxx

Sama halnya dengan perusahaan jasa, beberapa transaksi yang perlu disesuaikan dalam perusahaan dagang adalah sebagai berikut :

1. Pendapatan yang Masih Harus Diterima

Pendapatan yang masih diterima merupakan tagihan perusahaan, misalnya pendapatan bunga. Pada akhir periode dibuatkan ayat jurnal penyesuaian sebagai berikut :

Piutang bunga	Rp. xxxxx
Pendapatan bunga	Rp. xxxxx

2. Pendapatan Diterima Di Muka

Pendapatan diterima di muka merupakan utang perusahaan, misalnya utang sewa karena uang sewa sudah diterima untuk satu tahun. Untuk mencatat penyesuaiannya ada dua pendekatan :

a. Pendekatan Utang/Kewajiban

Pada saat penerimaan pendapatan dicatat dengan jurnal sebagai berikut :

Kas	Rp. xxxxx
Sewa diterima di muka	Rp. xxxxx
*catatan : nominal angka yang digunakan adalah angka yang sudah dipakai/digunakan	

Ayat jurnal penyesuaiaanya :

Sewa diterima di muka	Rp. Xxxxx
Pendapatan sewa	Rp. xxxxx

b. Pendekatan Laba/Rugi

Pada saat penerimaan pendapatan dicatat dengan jurnal sebagai berikut

Kas	Rp. xxxxx
Pendapatan sewa	Rp. xxxxx

Ayat jurnal penyesuaiaanya :

Pendapatan sewa	Rp. xxxxx
Sewa diterima di muka	Rp. xxxxx
*catatan : nominal angka yang digunakan adalah angka yang belum dipakai/digunakan	

3. Beban yang Masih Harus Dibayar

Beban yang masih dibayar merupakan biaya yang harus dikeluarkan oleh perusahaan yang belum dibayarkan, misalnya utang gaji. Pada akhir periode dibuat ayat jurnal penyesuaiannya sebagai berikut :

Beban gaji	Rp. xxxxx
Utang gaji	Rp. xxxxx

4. Beban Dibayar Di Muka

Biaya ini merupakan kekayaan atau harta perusahaan yang akan memberikan manfaat pada periode yang akan datang, misalnya sewa gedung yang sudah dibayar perusahaan untuk 2 tahun. Ada dua pendekatan yang dapat digunakan untuk mencatat penyesuaian beban dibayar dimuka yaitu :

a. Pendekatan Harta

Pada saat membayar dicatat jurnal sebagai berikut :

Sewa dibayar dimuka	Rp. xxxxx
Kas	Rp. xxxxx

Ayat jurnal penyesuaiannya :

Beban sewa	Rp. xxxxx
Sewa dibayar di muka	Rp. xxxxx
*catatan : nominal angka yang digunakan adalah angka yang sudah dipakai/digunakan	

b. Pendekatan Laba/Rugi :

Pada saat membayar dicatat ke dalam jurnal sebagai berikut :

Beban sewa	Rp. xxxxx
Kas	Rp. xxxxx

Ayat jurnal penyesuaiannya :

Sewa dibayar di muka	Rp. xxxxx
Beban sewa	Rp. xxxxx
*catatan : nominal angka yang digunakan adalah angka yang belum dipakai/digunakan	

5. Penyusutan Aktiva Tetap

Aktiva tetap merupakan aktiva yang dimiliki perusahaan yang memiliki manfaat ekonomi lebih dari satu periode akuntansi. Seiring dengan berjalannya waktu pemakaian maka akan terjadi sebuah penyusutan.

Cara perhitungan penyusutan aktiva tetap adalah sebagai berikut :

$$\text{Harga Perolehan} - \text{Penyusutan} = \text{Nilai Buku}$$

$$\text{Harga Perolehan} - \text{Nilai Residu} = \text{Akumulasi Penyusutan}$$

Ayat jurnal penyesuaiannya :

Beban penyusutan aktiva tetap	Rp. xxxxx
Akumulasi penyusutan aktiva tetap	Rp. xxxxx

6. Beban Pemakaian Perlengkapan

Perlengkapan yang dimiliki perusahaan merupakan aktiva yang tergolong lancar, yang digunakan dalam kegiatan operasionalnya. Jika dilakukan perhitungan pada akhir periode, akan terdapat selisih antara jumlah perlengkapan awal yang tersedia dengan nilai persediaan perlengkapan yang masih ada. Selisih ini merupakan biaya pemakaian yang harus dibuatkan jurnal penyesuaiannya sebagai berikut :

Beban perlengkapan	Rp. xxxxx
Perlengkapan	Rp. xxxxx

KOMPETENSI DASAR IV

NERACA LAJUR PERUSAHAAN DAGANG

Neraca lajur atau sering disebut kertas kerja (worksheet) adalah suatu daftar yang terdiri dari kolom neraca saldo, jurnal penyesuaian, neraca saldo setelah penyesuaian, laporan laba/rugi, dan neraca. Tujuan penyusunan neraca lajur ini adalah untuk memudahkan penyusunan laporan keuangan. Penyusunan neraca lajur tergantung dengan metode penyesuaian yang dibuat yaitu metode ikhtisar laba/rugi dan metode harga pokok penjualan.

KOMPETENSI DASAR V

LAPORAN KEUANGAN

Laporan keuangan merupakan tahap akhir dari proses akuntansi. Terdapat 5 laporan keuangan yaitu laporan laba/rugi, laporan perubahan modal, neraca, laporan arus kas dan CALK (catatan atas laporan keuangan). Dalam kompetensi dasar ini hanya akan dibahas 3 laporan keuangan saja yaitu :

1. Laporan Laba/Rugi

Laporan laba rugi merupakan laporan yang mengikhtisarkan pendapatan dan beban suatu perusahaan selama periode tertentu. Dalam penyusunan laporan laba rugi ini harus ada beberapa unsur/rumus yang diperhatikan :

- $\text{Penjualan bersih} = \text{Penjualan} - \text{Retur penjualan} - \text{Potongan penjualan}$
- $\text{Pembelian bersih} = \text{Pembelian} + \text{beban angkut pembelian} - \text{retur pembelian} - \text{potongan pembelian}$
- $\text{Barang tersedia untuk dijual} = \text{Persediaan barang dagang awal} + \text{pembelian} + \text{Beban angkut pembelian} - \text{Retur pembelian} - \text{potongan pembelian}$
- $\text{Harga Pokok Penjualan} = \text{Persediaan barang dagang awal} + \text{Pembelian bersih} - \text{Persediaan barang dagang akhir}$

Dengan rincian $\rightarrow \text{Persediaan barang dagang awal} + \text{pembelian} + \text{Beban angkut pembelian} - \text{Retur pembelian} - \text{potongan pembelian} - \text{persediaan barang dagang akhir}$

- Laba kotor = Penjualan bersih – Harga pokok penjualan
- Laba bersih = Laba kotor + Pendapatan lain – lain – beban-beban

2. Laporan Perubahan Modal

Laporan perubahan modal menunjukkan perubahan posisi modal pada akhir periode. Hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan laporan perubahan modal adalah modal awal laba/rugi bersih dan prive. Apabila laba maka perhitungannya adalah modal awal + (Laba-Prive), sedangkan jika rugi adalah modal awal - (Rugi+Prive)

3. Neraca / Laporan Posisi Keuangan

Neraca atau dikenal dengan laporan posisi keuangan merupakan komponen laporan keuangan yang menunjukkan harta, utang dan modal perusahaan dalam satu periode akuntansi.

KOMPETENSI DASAR VI

JURNAL PENUTUP

Di dalam akun buku besar dikelompokkan menjadi dua jenis akun yaitu akun riil dan akun nominal. Jurnal penutup hanya digunakan untuk menutup akun nominal saja karena akun nominal bersifat sementara. Akun nominal yang perlu ditutup adalah :

1. Pendapatan

Menutup pendapatan, yaitu semua akun pendapatan di debet dan akun ikhtisar laba rugi di kredit sebesar jumlah masing – masing saldo.

Penjualan	xxx	
Pendapatan	xxx	
Retur pembelian	xxx	
Potongan pembelian	xxx	
Ikhtisar laba rugi		xxx

2. Beban

Menutup beban, yaitu semua beban di kredit dan akun ikhtisar laba rugi di debet sebesar jumlah masing-masing saldo.

Ikhitsar laba rugi	xxx
Pembelian	xxx
Harga pokok penjualan	xxx
Potongan penjualan	xxx
Retur penjualan	xxx
Beban	xxx
Beban	xxx

3. Ikhtisar laba rugi

Menutup perkiraan ikhtisar laba rugi, yaitu jika total sisi debet lebih kecil daripada kredit maka menunjukkan laba.

Ikhitsar laba rugi	xxx
Modal Tn...	xxx

Apabila sisi debet lebih banyak daripada sisi kredit maka menunjukkan rugi

Modal Tn...	xxx
Ikhitsar laba rugi	xxx

4. Prive

Pada umumnya akun prive bersaldo debet sehingga ditutup disebelah kredit dan akan mengurangi modal.

Modal Tn...	xxx
Prive	xxx

CONTOH SOAL DARI SEMUA KOMPETENSI DASAR

Tuan Jaya memiliki usaha PD Laris Jaya yang merupakan perusahaan yang bergerak dalam perdagangan elektronik. Berikut merupakan neraca saldo 1 Desember 2015, daftar saldo Utang dan Piutang serta transaksi yang terjadi selama bulan Desember tahun 2015:

PD Laris Jaya			
Neraca Saldo			
Per 1 Desember 2015			
No. Akun	Nama Akun	Debet	Kredit
111	Kas	Rp 9,000,000.00	
112	Piutang dagang	Rp 1,500,000.00	
113	Persediaan barang dagang	Rp 7,000,000.00	
114	Perlengkapan kantor	Rp 750,000.00	
121	Peralatan toko	Rp 1,500,000.00	
122	Akumulasi penyusutan peralatan toko		Rp 150,000.00
123	Kendaraan	Rp 10,000,000.00	
124	Akumulasi penyusutan peralatan kantor		Rp 2,000,000.00
211	Utang dagang		Rp 3,000,000.00
221	Utang bank		Rp 4,600,000.00
311	Modal Tuan Jaya		Rp 20,000,000.00
	Jumlah	Rp 29,750,000.00	Rp 29,750,000.00

Daftar Saldo Piutang Dagang					
No	Keterangan	Debet	Kredit	Saldo	
				Debet	Kredit
1	Toko Matahari	Rp 1,500,000.00		Rp 1,500,000.00	
Daftar Saldo Utang Dagang					
No	Keterangan	Debet	Kredit	Saldo	
				Debet	Kredit
1	Toko Kenanga		Rp 3,000,000.00		Rp 3,000,000.00

Desember 2016	3	dibeli secara tunai barang dagangan dari Toko Melati seharga Rp. 1.250.000,00 dengan bukti transaksi No. KK-01.
	5	dijual barang dagangan kepada Toko Matahari seharga Rp.3.000.000,00 dengan syarat 2/10,n/30 no bukti berupa faktur No. F-001.
	5	dibeli perlengkapan kantor dari Toko Mawar seharga Rp. 125.000,00 dengan bukti kuitansi No. KK-02.
	8	Toko Matahari mengembalikan barang yang dibeli pada tanggal 5 Desember karena cacat seharga Rp. 500.000,00
	9	membeli barang dari Toko Kenanga seharga Rp.2.000.000,00 dengan syarat pembayaran 3/10,n/30 no Faktur F-200
	10	membayar beban angkut pembelian atas pembelian barang dagang dari Toko Kenanga sebesar Rp. 50.000,00 dengan bukti KK-03.
	11	dibayar sewa toko untuk 1 tahun sebesar Rp.600.000,00 dengan bukti KK-04
	12	mengembalikan barang yang dibeli dari Toko Kenanga karena rusak sebesar Rp. 300.000,00
	14	menerima pelunasan dari Toko Matahari atas penjualan yang terjadi pada tanggal 5 Desember dengan bukti KM-01
	17	melunasi barang dagangan yang dibeli pada tanggal 9 Desember dari Toko Kenanga dengan bukti KK-05.
	19	Tuan Jaya mengambil uang dari perusahaan untuk keperluan pribadi sebesar Rp. 100.000,00 dengan bukti KK-06.
	20	menjual barang dagang secara tunai kepada Toko Matahari sebesar Rp. 4.000.000,00 dengan bukti transaksi berupa kuitansi No. KM-02.
	22	Menjual barang dagang sebesar Rp. 2.000.000,00 kepada Toko Matahari secara tunai dengan bukti No. KM-02

Dari transaksi tersebut, Buatlah :

1. Jurnal Khusus
2. Rekapitulasi Jurnal
3. Buku besar utama dan buku besar pembantu
4. Neraca saldo 31 Desember 2015
5. Jurnal penyesuaian
6. Kertas kerja
7. Laporan keuangan
8. Jurnal penutup

JAWAB :

1. JURNAL KHUSUS

PD JAYA									
Jurnal Pembelian									
Periode Desember 2015									
Halaman : 1									
Tanggal		No Bukti	Keterangan	Ref	Debet				Kredit
					Pembelian	Serba-serbi			Utang Dagang
						Akun	Ref	Jumlah	
Desember	9	F-200	Toko Kenanga		Rp2,000,000.00				Rp 2,000,000.00
2015									

PD JAYA											
Jurnal Penerimaan Kas											
Periode Desember 2015											
Halaman : 1											
Tanggal		No Bukti	Keterangan	Ref	Debit		Kredit				
					Kas	Potongan Penjualan	Penjualan	Piutang Dagang	Serba-serbi		
									Akun	Ref	Jumlah
Desember	14	KM-01	Toko Matahari		Rp2,450,000.00	Rp50,000.00		Rp 2,500,000.00			
2015	20	KM-02	Toko Matahari		Rp4,000,000.00		Rp4,000,000.00				
	22	KM - 03	Toko Matahari		Rp2,000,000.00		Rp2,000,000.00				

PD JAYA						
Jurnal Penjualan						
Periode Desember 2015						
Halaman : 1						
Tanggal		No Bukti	Keterangan	Ref	Debit Piutang Dagang	Kredit Penjualan
Desember 2015	5	F-001	Toko Matahari		Rp 3,000,000.00	Rp 3,000,000.00

PD JAYA										
Jurnal Pengeluaran Kas										
Periode Desember 2015										
Halaman : 1										
Tanggal	No. Bukti	Keterangan	Ref	Debit					Kredit	
				Utang Dagang	Pembelian	Serba-serbi			Kas	Potongan Pembelian
						Akun	Ref	Jumlah		
Desember	3	KK-01	Toko Melati		Rp 1,250,000.00				Rp1,250,000.00	
2015	5	KK-02	Toko Mawar			Perlengkapan Kantor		Rp 125,000.00	Rp 125,000.00	
	10	KK-03	Toko Kenanga			Beban angkut pembelian		Rp 50,000.00	Rp 50,000.00	
	11	KK-04	Membayar beban			Beban sewa		Rp600,000.00	Rp 600,000.00	
	17	KK-05	Toko Kenanga		Rp1,700,000.00				Rp1,649,000.00	Rp51,000.00
	19	KK-06	Pengambilan Prive			Prive Jaya		Rp100,000.00	Rp 100,000.00	

PD JAYA					
Jurnal Umum					
Periode Desember 2015					
					Halaman : 1
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
Desember	8	Retur Penjualan		Rp 500,000.00	
2015		Piutang Dagang			Rp 500,000.00
	12	Utang Dagang		Rp 300,000.00	
		Retur Pembelian			Rp 300,000.00

2. REKAPITULASI JURNAL

Rekapitulasi Jurnal Pembelian					
Periode Desember 2015					
Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
Pembelian	511	Rp 2,000,000.00	Utang Dagang	211	Rp2,000,000.00
Total Debet		Rp2,000,000.00	Total Kredit		Rp2,000,000.00

Rekapitulasi Jurnal Penerimaan Kas					
Periode Desember 2015					
Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
Kas	111	Rp8,450,000.00	Piutang Dagang	112	Rp 2,500,000.00
Potongan Penjualan	413	Rp 50,000.00	Penjualan	411	Rp 6,000,000.00
Total Debet		Rp8,500,000.00	Total Kredit		Rp 8,500,000.00

Rekapitulasi Jurnal Penjualan					
Periode Desember 2015					
Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
Piutang Dagang	112	Rp 3,000,000.00	Penjualan	411	Rp3,000,000.00
Total Debet		Rp 3,000,000.00	Total Kredit		Rp3,000,000.00

Rekapitulasi Jurnal Umum					
Periode Desember 2015					
Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
Utang Dagang	211	Rp 300,000.00	Piutang Dagang	112	Rp 500,000.00
Retur Penjualan	412	Rp 500,000.00	Retur Pembelian	512	Rp 300,000.00
Total Debet		Rp 800,000.00	Total Kredit		Rp 800,000.00

Rekapitulasi Jurnal Pengeluaran Kas					
Periode Desember 2015					
Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
Perlengkapan Kantor	114	Rp 125,000.00	Kas	111	Rp 3,774,000.00
Utang Dagang	211	Rp 1,700,000.00	Potongan Pembelian	513	Rp 51,000.00
Prive Jaya	312	Rp 100,000.00			
Pembelian	511	Rp 1,250,000.00			
Beban Angkut Pembelian	512	Rp 50,000.00			
Beban Sewa	612	Rp 600,000.00			
Total Debet		Rp 3,825,000.00	Total Kredit		Rp 3,825,000.00

3. BUKU BESAR UTAMA DAN BUKU BESAR PEMBANTU

A. BUKU BESAR UTAMA

Buku Besar						
Nama Akun : Kas			No. Akun : 111			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo
						Debet Kredit
Desember 2015	1	Saldo				Rp 9,000,000.00
	31	Jurnal pengeluaran kas	JKK 01		Rp3,874,000.00	Rp 5,126,000.00
	31	Jurnal penerimaan kas	JKM 01	Rp 8,450,000.00		Rp 13,576,000.00
Buku Besar						
Nama Akun : Piutang Dagang			No. Akun : 112			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo
						Debet Kredit
Desember 2015	1	Saldo				Rp 1,500,000.00
	31	Jurnal penjualan	JP 01	Rp 3,000,000.00		Rp 4,500,000.00
	31	Jurnal penerimaan kas	JKM 01		Rp2,500,000.00	Rp 2,000,000.00
	31	Jurnal Umum	JU 01		Rp 500,000.00	Rp 1,500,000.00
Buku Besar						
Nama Akun : Persediaan barang dagang			No. Akun : 113			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo
						Debet Kredit
Desember 2015	1	Saldo				Rp 7,000,000.00

Buku Besar							
Nama Akun : Persediaan barang dagang				No. Akun : 113			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	1	Saldo				Rp 7,000,000.00	
Buku Besar							
Nama Akun : Perlengkapan Kantor				No. Akun : 114			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	1	Saldo				Rp 750,000.00	
	31	Jurnal pengeluaran kas	JKK 01	Rp 125,000.00		Rp 875,000.00	
Buku Besar							
Nama Akun : Peralatan Toko				No. Akun : 121			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	1	Saldo				Rp 1,500,000.00	
Buku Besar							
Nama Akun : Akumulasi Penyusutan Peralatan Toko				No. Akun : 122			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	1	Saldo					Rp 150,000.00

Buku Besar							
Nama Akun : Kendaraan				No. Akun : 123			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	1	Saldo				Rp 10,000,000.00	
Buku Besar							
Nama Akun : Akumulasi Kendaraan				No. Akun : 124			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	1	Saldo					Rp 2,000,000.00
Buku Besar							
Nama Akun : Utang Dagang				No. Akun : 211			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	1	Saldo					Rp 3,000,000.00
	31	Jurnal pengeluaran kas	JKK 01	Rp 1,700,000.00			Rp 1,300,000.00
	31	Jurnal pembelian	JB 01		Rp2,000,000.00		Rp 3,300,000.00
	31	Jurnal Umum	JU 01	Rp 300,000.00			Rp 3,000,000.00
Buku Besar							
Nama Akun : Utang Bank				No. Akun : 221			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	1	Saldo					Rp 4,600,000.00

Buku Besar							
Nama Akun : Modal Tuan Jaya				No. Akun : 311			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	1	Saldo					Rp20,000,000.00
Buku Besar							
Nama Akun : Prive Tuan Jaya				No. Akun : 312			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	31	Jurnal pengeluaran kas	JKK 01	Rp 200,000.00		Rp 200,000.00	
Buku Besar							
Nama Akun : Penjualan				No. Akun : 411			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	31	Jurnal penjualan	JP 01		Rp3,000,000.00		Rp 3,000,000.00
	31	Jurnal penerimaan kas	JKM 01		Rp6,000,000.00		Rp 9,000,000.00
Buku Besar							
Nama Akun : Retur Penjualan				No. Akun : 412			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	31	Jurnal Umum	JU 01	Rp 500,000.00		Rp 500,000.00	

Buku Besar							
Nama Akun : Potongan Penjualan				No. Akun : 413			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	31	Jurnal penerimaan kas	JKM 01	Rp 50,000.00		Rp 50,000.00	
Buku Besar							
Nama Akun : Pembelian				No. Akun : 511			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	31	Jurnal pembelian	JB 01	Rp 2,000,000.00		Rp 2,000,000.00	
	31	Jurnal pengeluaran kas	JKK 01	Rp 1,250,000.00		Rp 3,250,000.00	
Buku Besar							
Nama Akun : Retur Pembelian				No. Akun : 512			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	31	Jurnal Umum	JU 01		Rp 300,000.00		Rp 300,000.00
Buku Besar							
Nama Akun : Potongan Pembelian				No. Akun : 513			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	31	Jurnal pengeluaran kas	JKK 01		Rp 51,000.00		Rp 51,000.00

Buku Besar							
Nama Akun : Beban Angkut Pembelian				No. Akun : 514			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	31	Jurnal pengeluaran kas	JKK 01	Rp 50,000.00		Rp 50,000.00	
Buku Besar							
Nama Akun : Beban Sewa				No. Akun : 611			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	31	Jurnal pengeluaran kas	JKK 01	Rp 600,000.00		Rp 600,000.00	

B. BUKU BESAR PEMBANTU

Buku Besar Piutang Dagang						
Nama : Toko Matahari						
Tanggal		Keterangan	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Desember	1	Saldo			Rp 1,500,000.00	
2015	5	Dijual	Rp 3,000,000.00		Rp 4,500,000.00	
	8	Retur		Rp 500,000.00	Rp 4,000,000.00	
	14	Pelunasan		Rp2,500,000.00	Rp 1,500,000.00	
Buku Besar Utang Dagang						
Nama : Toko Kenanga						
Tanggal		Keterangan	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Desember	1	Saldo				Rp 3,000,000.00
2015	9	Dijual		Rp2,000,000.00		Rp 5,000,000.00
	12	Retur	Rp 300,000.00			Rp 4,700,000.00
	17	Pelunasan	Rp 1,700,000.00			Rp 3,000,000.00

4. NERACA SALDO 31 DESEMBER 2015

PD Laris Jaya			
Neraca Saldo			
Per 31 Desember 2015			
No. Akun	Nama Akun	Debet	Kredit
111	Kas	Rp 13,576,000.00	
112	Piutang dagang	Rp 1,500,000.00	
113	Persediaan barang dagang	Rp 7,000,000.00	
114	Perlengkapan kantor	Rp 875,000.00	
121	Peralatan toko	Rp 1,500,000.00	
122	Akumulasi penyusutan peralatan toko		Rp 150,000.00
123	Kendaraan	Rp 10,000,000.00	
124	Akumulasi penyusutan peralatan kantor		Rp 2,000,000.00
211	Utang dagang		Rp 3,000,000.00
221	Utang bank		Rp 4,600,000.00
311	Modal Tuan Jaya		Rp 20,000,000.00
312	Prive Tuan Jaya	Rp 200,000.00	
411	Penjualan		Rp 9,000,000.00
412	Retur penjualan & pengurangan harga	Rp 500,000.00	
413	Potongan penjualan	Rp 50,000.00	
511	Pembelian	Rp 3,250,000.00	
512	Retur pembelian & pengurangan harga		Rp 300,000.00
513	Potongan pembelian		Rp 51,000.00
514	Beban angkut pembelian	Rp 50,000.00	
611	Beban sewa	Rp 600,000.00	
	Jumlah	Rp 39,101,000.00	Rp 39,101,000.00

5. JURNAL PENYESUAIAN

PD JAYA					
Jurnal Penyesuaian					
Periode 31 Desember 2015					
Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit
Desember	31	Ikhtisar Laba/Rugi		Rp 7,000,000.00	
2015		Persediaan barang dagang			Rp7,000,000.00
	31	Persediaan barang dagang		Rp 2,700,000.00	
		Ikhtisar Laba/Rugi			Rp2,700,000.00
	31	Harga pokok penjualan		Rp10,300,000.00	
		Persediaan barang dagang			Rp7,000,000.00
		Pembelian			Rp3,250,000.00
		Beban angkut pembelian			Rp 50,000.00
	31	Persediaan barang dagang		Rp 2,700,000.00	
		Retur pembelian & pengurangan harga		Rp 300,000.00	
		Potongan pembelian		Rp 51,000.00	
		Harga pokok penjualan			Rp3,051,000.00
	31	Sewa dibayar di muka		Rp 550,000.00	
		Beban sewa			Rp 550,000.00
	31	Beban gaji		Rp 1,300,000.00	
		Utang gaji			Rp1,300,000.00
	31	Piutang bunga		Rp 5,000,000.00	
		Pendapatan bunga			Rp5,000,000.00
	31	Beban perlengkapan kantor		Rp 500,000.00	
		Perlengkapan kantor			Rp 500,000.00
	31	Beban penyusutan peralatan toko		Rp 150,000.00	
		Akumulasi penyusutan peralatan toko			Rp 150,000.00
	31	Beban penyusutan kendaraan		Rp 2,000,000.00	
		Akumulasi penyusutan kendaraan			Rp2,000,000.00

6. NERACA LAJUR

A. METODE LABA/RUGI

PD Laris Jaya											
Neraca Lajur											
Per 31 Desember 2015											
No. Akun	Nama Akun	Neraca Saklo		Penyesuaian		NSSD		Laba/Rugi		Neraca	
		Debet	Kredit	Debet	Kredit	Debet	Kredit	Debet	Kredit	Debet	Kredit
111	Kas	Rp 13,576,000.00				Rp 13,576,000.00				Rp 13,576,000.00	
112	Piutang dagang	Rp 1,500,000.00				Rp 1,500,000.00				Rp 1,500,000.00	
113	Persediaan barang dagang	Rp 7,000,000.00		Rp 2,700,000.00	Rp 7,000,000.00	Rp 2,700,000.00				Rp 2,700,000.00	
114	Perlengkapan kantor	Rp 875,000.00			Rp 500,000.00	Rp 375,000.00				Rp 375,000.00	
121	Peralatan toko	Rp 1,500,000.00				Rp 1,500,000.00				Rp 1,500,000.00	
122	Akumulasi penyusutan peralatan toko		Rp 150,000.00		Rp 150,000.00		Rp 300,000.00				Rp 300,000.00
123	Kendaraan	Rp 10,000,000.00				Rp 10,000,000.00	Rp -			Rp 10,000,000.00	
124	Akumulasi penyusutan peralatan kantor		Rp 2,000,000.00		Rp 2,000,000.00		Rp 4,000,000.00				Rp 4,000,000.00
211	Utang dagang		Rp 3,000,000.00				Rp 3,000,000.00				Rp 3,000,000.00
221	Utang bank		Rp 4,600,000.00				Rp 4,600,000.00				Rp 4,600,000.00
311	Modal Tuan Jaya		Rp 20,000,000.00				Rp 20,000,000.00				Rp 20,000,000.00
312	Prive Tuan Jaya	Rp 200,000.00				Rp 200,000.00				Rp 200,000.00	
411	Penjualan		Rp 9,000,000.00				Rp 9,000,000.00		Rp 9,000,000.00		
412	Retur penjualan & pengurangan harga	Rp 500,000.00				Rp 500,000.00		Rp 500,000.00			
413	Potongan penjualan	Rp 50,000.00				Rp 50,000.00		Rp 50,000.00			
511	Pembelian	Rp 3,250,000.00				Rp 3,250,000.00		Rp 3,250,000.00			
512	Retur pembelian & pengurangan harga		Rp 300,000.00				Rp 300,000.00		Rp 300,000.00		
513	Potongan pembelian		Rp 51,000.00				Rp 51,000.00		Rp 51,000.00		
514	Beban angkut pembelian	Rp 50,000.00				Rp 50,000.00		Rp 50,000.00			
611	Beban sewa	Rp 600,000.00			Rp 550,000.00	Rp 50,000.00		Rp 50,000.00			
	Jumlah	Rp 39,101,000.00	Rp 39,101,000.00								
	Ikhtisar Laba/Rugi			Rp 7,000,000.00	Rp 2,700,000.00	Rp 7,000,000.00	Rp 2,700,000.00	Rp 7,000,000.00	Rp 2,700,000.00		
115	Sewa dibayar di muka			Rp 550,000.00		Rp 550,000.00				Rp 550,000.00	
116	Piutang bunga			Rp 5,000,000.00		Rp 5,000,000.00				Rp 5,000,000.00	
231	Utang gaji				Rp 1,300,000.00		Rp 1,300,000.00				Rp 1,300,000.00
421	Pendapatan bunga				Rp 5,000,000.00		Rp 5,000,000.00		Rp 5,000,000.00		
612	Beban gaji			Rp 1,300,000.00		Rp 1,300,000.00		Rp 1,300,000.00			
613	Beban perlengkapan kantor			Rp 500,000.00		Rp 500,000.00		Rp 500,000.00			
614	Beban penyusutan perakitn toko			Rp 150,000.00		Rp 150,000.00		Rp 150,000.00			
615	Beban penyusutan kendaraan			Rp 2,000,000.00		Rp 2,000,000.00		Rp 2,000,000.00			
	Jumlah			Rp 19,200,000.00	Rp 19,200,000.00	Rp 50,251,000.00	Rp 50,251,000.00	Rp 14,850,000.00	Rp 17,051,000.00	Rp 35,401,000.00	Rp 33,200,000.00
	Laba/Rugi							Rp 2,201,000.00			Rp 2,201,000.00
	Jumlah							Rp 17,051,000.00	Rp 17,051,000.00	Rp 35,401,000.00	Rp 35,401,000.00

B. METODE HPP

PD Laris Jaya											
Neraca Lajur											
Per 31 Desember 2015											
No. Akun	Nama Akun	Neraca Saldo		Penyesuaian		NSSD		Laba/Rugi		Neraca	
		Debet	Kredit	Debet	Kredit	Debet	Kredit	Debet	Kredit	Debet	Kredit
111	Kas	Rp13,576,000.00				Rp 13,576,000.00				Rp 13,576,000.00	
112	Piutang dagang	Rp 1,500,000.00				Rp 1,500,000.00				Rp 1,500,000.00	
113	Persediaan barang dagang	Rp 7,000,000.00		Rp 2,700,000.00	Rp 7,000,000.00	Rp 2,700,000.00				Rp 2,700,000.00	
114	Perlengkapan kantor	Rp 875,000.00			Rp 500,000.00	Rp 375,000.00				Rp 375,000.00	
121	Peralatan toko	Rp 1,500,000.00				Rp 1,500,000.00				Rp 1,500,000.00	
122	Akumulasi penyusutan peralatan toko		Rp 150,000.00		Rp 150,000.00		Rp 300,000.00				Rp 300,000.00
123	Kendaraan	Rp10,000,000.00				Rp 10,000,000.00				Rp 10,000,000.00	
124	Akumulasi penyusutan peralatan kantor		Rp 2,000,000.00		Rp 2,000,000.00		Rp 4,000,000.00				Rp 4,000,000.00
211	Utang dagang		Rp 3,000,000.00				Rp 3,000,000.00				Rp 3,000,000.00
221	Utang bank		Rp 4,600,000.00				Rp 4,600,000.00				Rp 4,600,000.00
311	Modal Tuan Jaya		Rp20,000,000.00				Rp 20,000,000.00				Rp 20,000,000.00
312	Prive Tuan Jaya	Rp 200,000.00				Rp 200,000.00				Rp 200,000.00	
411	Penjualan		Rp 9,000,000.00				Rp 9,000,000.00		Rp 9,000,000.00		
412	Retur penjualan & pengurangan harga	Rp 500,000.00				Rp 500,000.00		Rp 500,000.00			
413	Potongan penjualan	Rp 50,000.00				Rp 50,000.00		Rp 50,000.00			
511	Pembelian	Rp 3,250,000.00			Rp 3,250,000.00						
512	Retur pembelian & pengurangan harga		Rp 300,000.00	Rp 300,000.00							
513	Potongan pembelian		Rp 51,000.00	Rp 51,000.00							
514	Beban angkut pembelian	Rp 50,000.00			Rp 50,000.00						
611	Beban sewa	Rp 600,000.00			Rp 550,000.00	Rp 50,000.00		Rp 50,000.00			
	Jumlah	Rp39,101,000.00	Rp39,101,000.00								
	HPP			Rp10,300,000.00	Rp 3,051,000.00	Rp 7,249,000.00		Rp 7,249,000.00			
115	Sewa dibayar di muka			Rp 550,000.00		Rp 550,000.00				Rp 550,000.00	
116	Piutang bunga			Rp 5,000,000.00		Rp 5,000,000.00				Rp 5,000,000.00	
231	Utang gaji				Rp 1,300,000.00		Rp 1,300,000.00				Rp 1,300,000.00
421	Pendapatan bunga				Rp 5,000,000.00		Rp 5,000,000.00		Rp 5,000,000.00		
612	Beban gaji			Rp 1,300,000.00		Rp 1,300,000.00		Rp 1,300,000.00			
613	Beban perlengkapan kantor			Rp 500,000.00		Rp 500,000.00		Rp 500,000.00			
614	Beban penyusutan peralatan toko			Rp 150,000.00		Rp 150,000.00		Rp 150,000.00			
615	Beban penyusutan kendaraan			Rp 2,000,000.00		Rp 2,000,000.00		Rp 2,000,000.00			
	Jumlah			Rp22,851,000.00	Rp 22,851,000.00	Rp 47,200,000.00	Rp 47,200,000.00	Rp 11,799,000.00	Rp 14,000,000.00	Rp 35,401,000.00	Rp 33,200,000.00
	Laba/Rugi							Rp 2,201,000.00			Rp 2,201,000.00
	Jumlah							Rp 14,000,000.00	Rp 14,000,000.00	Rp 35,401,000.00	Rp 35,401,000.00

7. LAPORAN KEUANGAN

PD Jaya					
Laporan Laba/Rugi					
Periode Berakhirnya 31 Desember 2015					
Penjualan				Rp 9,000,000.00	
Retur penjualan dan pengurangan harga			Rp 500,000.00		
Potongan penjualan			Rp 50,000.00		
				Rp 550,000.00	
Penjualan bersih				Rp 8,450,000.00	
Harga pokok penjualan :					
Persediaan barang dagang (awal)			Rp7,000,000.00		
Pembelian		Rp 3,250,000.00			
Beban angkut pembelian		Rp 50,000.00			
		Rp 3,300,000.00			
Retur pembelian & pengurangan harga	Rp 300,000.00				
Potongan pembelian	Rp 51,000.00				
		Rp 351,000.00			
Pembelian bersih			Rp2,949,000.00		
Barang dagangan tersedia untuk dijual			Rp9,949,000.00		
Persediaan barang dagang (akhir)			Rp2,700,000.00		
Harga pokok penjualan				Rp 7,249,000.00	
Laba Kotor				Rp 1,201,000.00	
Beban Operasional :					
Beban sewa			Rp 50,000.00		
Beban gaji			Rp1,300,000.00		
Beban perlengkapan kantor			Rp 500,000.00		
Beban penyusutan peralatan toko			Rp 150,000.00		
Beban penyusutan kendaraan			Rp2,000,000.00		
Jumlah beban operasional				Rp 4,000,000.00	
Pendapatan & beban non operasional :					
Pendapatan bunga				Rp 5,000,000.00	
Laba Bersih				Rp 2,201,000.00	

PD Jaya				
Laporan Perubahan Modal				
Periode Berakhirnya 31 Desember 2015				
Modal Per 1 Desember 2015			Rp 20,000,000.00	
Laba bersih		Rp 2,201,000.00		
Prive		Rp 200,000.00		
Penambahan modal			Rp 2,001,000.00	
Modal Per 31 Desember 2015			Rp 22,001,000.00	

PD Jaya							
Laporan Posisi Keuangan							
Periode Berakhirnya 31 Desember 2015							
Aktiva :				Passiva			
Aktiva Lancar :				Utang :			
Kas	Rp 13,576,000.00			Utang jangka pendek :			
Piutang dagang	Rp 1,500,000.00			Utang dagang	Rp 3,000,000.00		
Persediaan barang dagang	Rp 2,700,000.00			Utang gaji	Rp 1,300,000.00		
Perlengkapan kantor	Rp 375,000.00			Jumlah utang jangka pendek		Rp 4,300,000.00	
Sewa dibayar di muka	Rp 550,000.00			Utang jangka panjang			
Piutang bunga	Rp 5,000,000.00			Utang Bank	Rp 4,600,000.00		
Jumlah aktiva lancar :			Rp 23,701,000.00	Jumlah utang jangka panjang		Rp 4,600,000.00	
Aktiva Tetap :				Total utang		Rp 8,900,000.00	
Peralatan toko	Rp 1,500,000.00						
Akumulasi penyusutan peralatan toko	Rp 300,000.00			Modal :			
		Rp 1,200,000.00		Modal per 31 Desember 2015 :		Rp 22,001,000.00	
Kendaraan	Rp 10,000,000.00						
Akumulasi penyusutan peralatan kantor	Rp 4,000,000.00						
		Rp 6,000,000.00					
Jumlah aktiva tetap			Rp 7,200,000.00				
Jumlah aktiva			Rp 30,901,000.00	Jumlah pasiva		Rp 30,901,000.00	

8. JURNAL PENUTUP

PD JAYA					
Jurnal Penutup					
Periode 31 Desember 2015					
Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit
Desember	31	Penjualan		Rp 9,000,000.00	
2015		Pendapatan bunga		Rp 5,000,000.00	
		Retur pembelian & pengurangan harga		Rp 300,000.00	
		Potongan pembelian		Rp 51,000.00	
		Ikhtisar laba/rugi			Rp 14,351,000.00
	31	Ikhtisar laba/rugi		Rp 8,400,000.00	
		Pembelian			Rp 3,250,000.00
		Harga pokok penjualan			Rp 500,000.00
		Retur penjualan & pengurangan harga			Rp 50,000.00
		Beban angkut pembelian			Rp 50,000.00
		Beban sewa			Rp 600,000.00
		Beban gaji			Rp 1,300,000.00
		Beban perlengkapan kantor			Rp 500,000.00
		Beban penyusutan peralatan toko			Rp 150,000.00
		Beban penyusutan kendaraan			Rp 2,000,000.00
	31	Modal Tuan Jaya		Rp 200,000.00	
		Ikhtisar laba/rugi			Rp 200,000.00
	31	Ikhtisar laba/rugi		Rp 2,201,000.00	
		Modal Tuan Jaya			Rp 2,201,000.00

GAME QUESTION

QUIZ KD 1

1. Berikut ini yang merupakan kegiatan inti dari perusahaan dagang adalah ...
 - a. Menjual barang dagang
 - b. Membeli barang dagang
 - c. Membeli dan menjual kembali barang dagang tanpa mengolahnya
 - d. Membeli dan menjual barang dagang dengan mengolahnya terlebih dahulu
2. Syarat pembayaran 2/10, n 30 berarti ...
 - a. Pembayaran sebaiknya dilakukan paling lambat 10 hari, jika melewati maka terkena denda.
 - b. Pemberian potongan sebesar 2%, jika dilakukan pembayaran dalam jangka waktu 10 hari setelah transaksi dan pembayaran paling lambat 30 hari setelah transaksi.
 - c. Jika membayar dalam jangka waktu 2 hari sejak tanggal pembelian mendapat potongan sebesar 10%
 - d. Mendapat potongan 30% apabila pembayaran dilakukan 2 hari setelah terjadi transaksi pembelian
3. Syarat penyerahan barang dimana pembeli menanggung semua ongkos pengiriman sampai barang dagangan tersebut sejak dari gudang penjual sampai barang dagangan ada di gudang pembeli, disebut dengan ...
 - a. Free On Board (FOB) shipping point
 - b. Free On Board (FOB) destination point
 - c. Free On Board (FOB) buy point
 - d. Free On Board (FOB) sell point
4. Tanggal 6 Januari 2016 dijual barang dagang secara kredit kepada PT Ulva Jaya sebesar Rp. 500.000,00 , transaksi tersebut dapat dicatat ke dalam jurnal ...
 - a. Jurnal Pembelian
 - b. Jurnal Penerimaan Kas
 - c. Jurnal Pengeluaran Kas
 - d. Jurnal Penjualan
5. Beberapa transaksi di UD Kenanga pada bulan November 2015 sebagai berikut :
 - (1) Tanggal 5 November 2015 dibayar kepada CV. Bunga untuk melunasi utang sebesar Rp. 3.500.000,00 dengan potongan 2%
 - (2) Tanggal 10 November 2015 dibeli tunai barang dagangan dari Toko Anda seharga Rp. 500.000,00

- (3) Tanggal 15 November 2015 dibeli barang dagang dari Toko Berkah seharga Rp. 1.500.000,00 dengan syarat 3/15, n/30.
- (4) Tanggal 20 November 2015 dijual barang dagang tunai kepada Toko Cantik seharga Rp. 750.000,00

Transaksi diatas yang dicatat dalam jurnal pengeluaran kas adalah ...

- a. (1) dan (3)
 - b. (1) dan (2)
 - c. (3) dan (4)
 - d. (2) dan (4)
6. Transaksi berikut ini yang dicatat ke dalam jurnal penjualan adalah ...
- a. Tanggal 1 Januari dijual barang dagang tunai kepada CV. Melati sebesar Rp. 1.000.000,00
 - b. Tanggal 5 Januari diterima barang dagang atas penjualan yang terjadi bulan Desember sebesar Rp. 300.000,00
 - c. Tanggal 17 Januari dijual barang dagang dengan syarat 2/10, n/30 kepada Toko Salwa sebesar Rp. 6.500.000,00
 - d. Tanggal 20 Januari mendapat kiriman barang dagang dari Toko Salwa atas penjualan yang terjadi pada tanggal 17 Januari senilai Rp. 650.000,00
7. Pada tanggal 1 Agustus 2016 dibeli barang dagangan secara kredit sebesar Rp. 5.000.000,00 transaksi tersebut dapat dicatat ke dalam jurnal ...
- a. Jurnal penjualan,

Persediaan barang dagang	Rp. 5.000.000,00,	
Penjualan kredit		Rp.
		5.000.000,00.
 - b. Jurnal pengeluaran kas

Pembelian	Rp. 5.000.000,00,	
Kas		Rp.
		5.000.000,00,
 - c. Jurnal penerimaan kas

Kas	Rp. 5.000.000,00,	
Piutang Dagang		Rp.
		5.000.000,00,
 - d. Jurnal Pembelian

Pembelian	Rp. 5.000.000,00,	
Utang Dagang		Rp. 5.000.000,00,

9. Dikembalikan barang kepada penjual barang yang dibeli karena rusak Rp. 1.700.000,00. Jurnal yang dibuat untuk mencatat transaksi tersebut adalah ...

a. Utang Usaha (D)	Rp. 1.700.000,00
Pembelian (K)	Rp. 1.700.000,00
b. Potongan pembelian (D)	Rp. 1.700.000,00
Pembelian (K)	Rp. 1.700.000,00
c. Piutang Dagang (D)	Rp. 1.700.000,00
Retur pembelian & pengurangan harga (K)	Rp. 1.700.000,00
d. Utang usaha (D)	Rp. 1.700.000,00
Retur pembelian & pengurangan harga (K)	Rp. 1.700.000,00

10. Perhatikan bukti transaksi berikut :

PT ABC JAKARTA				
Dijual kepada :		Tanggal		: 09 Desember 2015
Toko Mercubuana Yogyakarta		No. Faktur		: 05/J/10
		Syarat pembayaran :		2/10, n/30
No.	Keterangan	Unit	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Harga (Rp)
1.	Asus Zenfone 5	4	Rp. 2.100.000,00	Rp. 8.400.000
TOTAL				Rp. 8.400.000
Dengan huruf : Delapan juta empat ratus ribu rupiah				
PT ABC				
Bella				

Pencatatan bukti transaksi tersebut ke dalam jurnal yang benar adalah ...

- a. Jurnal Penerimaan Kas
- | | |
|--------------------|------------------|
| Kas (D) | Rp. 8.400.000,00 |
| Piutang Dagang (K) | Rp. 8.400.000,00 |
- b. Jurnal Penjualan
- | | |
|---------------|------------------|
| Piutang (D) | Rp. 2.100.000,00 |
| Penjualan (K) | Rp. 2.100.000,00 |
- c. Jurnal Penjualan
- | | |
|---------------|------------------|
| Piutang (D) | Rp. 8.400.000,00 |
| Penjualan (K) | Rp. 8.400.000,00 |
- d. Jurnal Pembelian
- | | |
|------------------|------------------|
| Pembelian (D) | Rp. 8.400.000,00 |
| Utang Dagang (K) | Rp. 8.400.000,00 |

11. Perhatikan transaksi berikut :

- (1) Pada tanggal 1 Mei 2015 dibeli barang dagang dari PT Sumber Baru sebesar Rp. 1.500.000,00 dibayar tunai.
- (2) Tanggal 6 Mei dibeli perlengkapan kantor dari CV Wahana sebesar Rp. 200.000,00
- (3) Tanggal 10 Mei Diambil uang sebesar Rp. 300.000,00 untuk keperluan pribadi.

pencatatan ke dalam jurnal pengeluaran kas yang benar adalah ...

a.

Tanggal	No. Bukti	Keterangan	Ref	Debet				Kredit	
				Utang Dagang	Pembelian	Serba-serbi			Kas
						Akun	Ref	Jumlah	
Mei	1	PT Sumber Baru		Rp 1,500,000.00					Rp 1,500,000.00
2015	6	CV Wahana				Perlengkapan kantor		Rp 200,000.00	Rp 200,000.00
	10					Prive		Rp 300,000.00	Rp 300,000.00

b.

Tanggal	No. Bukti	Keterangan	Ref	Debet				Kredit	
				Utang Dagang	Pembelian	Serba-serbi			Kas
						Akun	Ref	Jumlah	
Mei	1	PT Sumber Baru			Rp 1,500,000.00				Rp 1,500,000.00
2015	6	CV Wahana				Perlengkapan kantor		Rp 200,000.00	Rp 200,000.00
	10					Prive		Rp 300,000.00	Rp 300,000.00

c.

Tanggal	No. Bukti	Keterangan	Ref	Debet				Kredit	
				Utang Dagang	Pembelian	Serba-serbi			Kas
						Akun	Ref	Jumlah	
Mei	1	PT Sumber Baru		Rp 1,500,000.00					Rp 1,500,000.00
2015	6	CV Wahana				Perlengkapan toko		Rp 200,000.00	Rp 200,000.00
	10					Prive		Rp 300,000.00	Rp 300,000.00

d.

Tanggal	No. Bukti	Keterangan	Ref	Debet				Kredit	
				Utang Dagang	Pembelian	Serba-serbi			Kas
						Akun	Ref	Jumlah	
Mei	1	PT Sumber Baru			Rp 1,500,000.00				Rp 1,500,000.00
2015	6	CV Wahana				Perlengkapan toko		Rp 200,000.00	Rp 200,000.00
	10					Beban		Rp 300,000.00	Rp 300,000.00

12. Berikut merupakan transaksi PT Merpati pada bulan Maret 2016 :

- (1) Pada tanggal 2 Maret 2016 Menjual barang dagang kepada Toko Matahari sebesar Rp. 2.175.000,00 dengan syarat 2/10, n/30
- (2) Tanggal 6 Maret 2016, menerima kembali sebagian barang yang dijual kepada Toko Matahari sebesar Rp. 175.000,00
- (3) Tanggal 15 Maret 2016, Toko Matahari melunasi transaksi yang terjadi pada tanggal 2 Maret 2016

Pencatatan transaksi ke dalam jurnal yang benar adalah ...

- a. Piutang Dagang (D) Rp. 2.175.000,00
 Penjualan (K) Rp.2.175.000,00
 Retur penjualan dan pengurangan harga (D) Rp. 175.000,00
 Piutang Dagang (K) Rp.175.000,00
 Kas (D) Rp. 2.000.000,00
 Piutang Dagang (K) Rp. 2.000.000,00
- b. Piutang Dagang (D) Rp. 2.175.000,00
 Penjualan (K) Rp.2.175.000,00
 Retur penjualan dan pengurangan harga (D) Rp. 175.000,00
 Piutang Dagang (K) Rp.175.000,00
 Kas (D) Rp. 2.175.000,00
 Piutang Dagang (K) Rp. 2.175.000,00
- c. Piutang Dagang (D) Rp. 2.175.000,00
 Penjualan (K) Rp.2.175.000,00
 Piutang Dagang (D) Rp. 175.000,00
 Retur penjualan dan pengurangan harga (K) Rp.175.000,00
 Kas (D) Rp. 2.000.000,00
 Piutang Dagang (K) Rp. 2.000.000,00
- d. Penjualan (D) Rp. 2.175.000,00
 Piutang Dagang (K) Rp.2.175.000,00
 Retur penjualan dan pengurangan harga (D) Rp. 175.000,00
 Piutang Dagang (K) Rp.175.000,00
 Kas (D) Rp. 2.175.000,00
 Piutang Dagang (K) Rp. 2.175.000,00

13. Rekapitulasi jurnal pengeluaran kas yang benar adalah

Tanggal	No. Bukti	Keterangan	Ref	Debet			Kredit	
				Utang Dagang	Pembelian	Serba-serbi	Kas	Potongan Pembelian
						Akun Ref Jumlah		
Mei	1	PT Sumber Baru			Rp 1,500,000.00		Rp 1,500,000.00	
2015	6	CV Wahana				Perlengkapan kantor Rp 200,000.00	Rp 200,000.00	
	10					Prive Rp 300,000.00	Rp 300,000.00	

a.

Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
Pembelian		Rp 1,500,000.00	Kas		Rp 1,500,000.00
Piutang Dagang		Rp 200,000.00	Kas		Rp 300,000.00
Prive		Rp 300,000.00	Kas		Rp 200,000.00
Total Debet		Rp 2,000,000.00	Total Kredit		Rp 2,000,000.00

b.

Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
PT Sumber Baru		Rp 1,500,000.00	Kas		Rp 2,000,000.00
CV Wahana		Rp 200,000.00			
Prive		Rp 300,000.00			
Total Debet		Rp 2,000,000.00	Total Kredit		Rp 2,000,000.00

c.

Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
Pembelian		Rp 1,500,000.00	Kas		Rp 2,000,000.00
Serba-serbi		Rp 500,000.00			
Total Debet		Rp 2,000,000.00	Total Kredit		Rp 2,000,000.00

d.

Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
Pembelian		Rp 1,500,000.00	Kas		Rp 2,000,000.00
Perlengkapan kantor		Rp 200,000.00			
Prive		Rp 300,000.00			
Total Debet		Rp 2,000,000.00	Total Kredit		Rp 2,000,000.00

14. PT Multimedia membeli komputer dari PT Samsung sebesar Rp. 2.000.000,00 secara tunai dengan ongkos pengiriman sebesar Rp. 50.000,00 yang ditanggung oleh PT Multimedia. Pencatatan ke dalam jurnal yang benar atas transaksi tersebut adalah ...

- a. Pembelian (D) Rp. 2.000.000,00
 Beban angkut pembelian (D) Rp. 50.000,000
 Utang Dagang (K) Rp. 2.050.000,00
- b. Pembelian (D) Rp. 2.000.000,00
 Beban angkut pembelian (D) Rp. 50.000,000
 Kas (K) Rp. 2.050.000,00
- c. Pembelian (D) Rp. 2.000.000,00
 Beban angkut penjualan (D) Rp. 50.000,000
 Kas (K) Rp. 2.050.000,00
- d. Piutang Dagang (D) Rp. 2.000.000,00
 Beban angkut pembelian (D) Rp. 50.000,000
 Kas (K) Rp. 2.050.000,00

15. Berikut merupakan Jurnal Penjualan PT Angkasa Pura :

Tanggal	No Bukti	Keterangan	Ref	Debit	Kredit
				Piutang Dagang	Penjualan
Apr-15	5	F-001	PT ABC	Rp 100,000.00	Rp 100,000.00
	7	F-002	PT XYZ	Rp 50,000.00	Rp 50,000.00
	9	F-003	PT JKL	Rp 20,000.00	Rp 20,000.00

Pencatatn transaksi tersebut ke dalam rekapitulasi yang benar adalah ...

a.

Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
Piutang Dagang		Rp 100,000.00	Penjualan		Rp 100,000.00
Piutang Dagang		Rp 50,000.00	Penjualan		Rp 50,000.00
Piutang Dagang		Rp 20,000.00	Penjualan		Rp 20,000.00
Total Debet		Rp170,000.00	Total Kredit		Rp 170,000.00

b.

Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
PT ABC		Rp 100,000.00	PT XYZ		Rp 50,000.00
Total Debet		Rp 100,000.00	Total Kredit		Rp 50,000.00

c.

Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
Penjualan		Rp 170,000.00	Piutang Dagang		Rp 170,000.00
Total Debet		Rp 170,000.00	Total Kredit		Rp 170,000.00

d.

Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
Piutang Dagang		Rp 170,000.00	Penjualan		Rp 170,000.00
Total Debet		Rp 170,000.00	Total Kredit		Rp 170,000.00

16. Berikut ini yang bukan merupakan karakteristik dari perusahaan dagang adalah ...

- Pendapatan diperoleh dari penjualan barang dagang
- Barang yang diperjualbelikan diubah bentuk dan fungsinya.
- Beban usaha perusahaan terbagi atas beban pemasaran dan beban administrasi umum
- Akun dari perusahaan dagang diantaranya adalah pembelian & penjualan

17. Fungsi dari jurnal pembelian pada perusahaan dagang adalah ...

- Mencatat pembelian barang dagang secara kredit
- Mencatat pembelian secara tunai
- Mencatat pembelian secara tunai dan kredit
- Mencatat pembelian perlengkapan dan peralatan secara tunai.

18. Tanggal 10 Oktober 2015, Diterima sejumlah uang dari Tuan Eko, untuk melunasi utang pada PD Ulva Jaya sebesar Rp. 1.000.000,00, transaksi tersebut dapat dicatat ke dalam jurnal ...

- Jurnal pembelian
- Jurnal pengeluaran kas

- c. Jurnal penerimaan kas
 - d. Jurnal memorial
19. Transaksi pengembalian barang dagang dari pembeli kepada penjual dapat dicatat ke dalam jurnal ...
- a. Jurnal penjualan
 - b. Jurnal pengeluaran kas
 - c. Jurnal pembelian
 - d. Jurnal umum/memorial

QUIZ KD 2

1. Berikut ini merupakan jenis buku besar yang ada di perusahaan dagang adalah ...
 - a. Buku besar utama dan buku besar pembantu
 - b. Buku besar umum dan buku besar piutang
 - c. Buku besar saldo dan buku besar utang
 - d. Buku besar campuran dan buku besar piutang
2. Secara umum buku besar pembantu dikelompokkan menjadi ...
 - a. 2 jenis
 - b. 3 jenis
 - c. 4 jenis
 - d. 5 jenis
3. Daftar yang berisi nama – nama akun pada buku besar baik akun riil dan akun nominal beserta saldonya disebut dengan ...
 - a. Daftar akun
 - b. Neraca lajur
 - c. Neraca
 - d. Neraca Saldo.
4. Berikut ini yang bukan merupakan bentuk buku besar adalah ...
 - a. Skontro
 - b. Bentuk T
 - c. Bentuk ganda campuran
 - d. Bentuk saldo rangkap
5. Proses pengelompokkan akun dari jurnal ke buku besar disebut dengan ...

- a. Pencatatan
 - b. Posting
 - c. Pengikhtisaran
 - d. Pelaporan
6. Dibawah ini yang merupakan akun nominal kecuali ...
 - a. Pendapatan bunga
 - b. Piutang dagang
 - c. Beban gaji
 - d. Pembelian
 7. Berikut ini yang bukan merupakan akun riil adalah ...
 - a. Penjualan
 - b. Kas
 - c. Utang Dagang
 - d. Akumulasi penyusutan kendaraan
 8. Perhatikan jurnal berikut :

Jurnal Penjualan

Halaman : 1					
Tanggal	No Bukti	Keterangan	Ref	Debit	Kredit
				Piutang Dagang	Penjualan
Apr-15	5	F-01 Toko Matahari		Rp 1,000,000.00	Rp 1,000,000.00

Jurnal Umum

Halaman : 1					
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
Apr-15	8	Retur Penjualan		Rp 500,000.00	
		Piutang Dagang Toko Matahari			Rp 500,000.00

Apabila tanggal 1 april terdapat saldo piutang dagang sebesar Rp. 100.000,00 & saldo penjualan Rp. 300.000,00 maka posting ke buku besar yang benar adalah ...

a.

Buku Besar						
Nama Akun : Piutang Dagang			No. Akun : 112			
Tanggal	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Apr-15	1	Saldo			Rp 100,000.00	
	5	JP 01	Rp1,000,000.00		Rp1,100,000.00	
	7	JU 01		Rp500,000.00	Rp 600,000.00	

b.

Buku Besar							
Nama Akun : Penjualan				No. Akun : 412			
Tanggal	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
					Debet	Kredit	
Apr- 15	1	Saldo		Rp 300,000.00		Rp 300,000.00	
	5		JP 01	Rp1,000,000.00		Rp1,300,000.00	

c.

Buku Besar							
Nama Akun : Penjualan				No. Akun : 412			
Tanggal	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
					Debet	Kredit	
Apr- 15	1	Saldo		Rp300,000.00		Rp 300,000.00	
	5		JP 01	Rp1,000,000.00		Rp1,300,000.00	

d.

Buku Besar							
Nama Akun : Piutang Dagang				No. Akun : 112			
Tanggal	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
					Debet	Kredit	
Apr- 15	1	Saldo				Rp 100,000.00	
	5		JP 01	Rp1,000,000.00		Rp 1,100,000.00	
	7		JU 01	Rp500,000.00		Rp 600,000.00	

9. Perhatikan data rekapitulasi jurnal berikut !

Rekapitulasi Jurnal Pembelian					
Periode Desember 2015					
Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
Pembelian	511	Rp3,000,000.00	Utang Dagang	211	Rp 3,000,000.00
Total Debet		Rp3,000,000.00	Total Kredit		Rp 3,000,000.00

Rekapitulasi Jurnal Pengeluaran Kas					
Periode Desember 2015					
Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
Pembelian	511	Rp 1,500,000.00	Kas	211	Rp 1,700,000.00
Utang Dagang	211	Rp 200,000.00			
Total Debet		Rp 1,700,000.00	Total Kredit		Rp 1,700,000.00

Dari data tersebut posting ke buku besar yang benar adalah ...

a.

Buku Besar							
Nama Akun : Utang Dagang				No. Akun : 511			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	31	Jurnal pengeluaran kas	JKK 01		Rp 200,000.00	Rp 200,000.00	
	31	Jurnal pembelian	JB 01		Rp 3,000,000.00	Rp3,200,000.00	

b.

Buku Besar							
Nama Akun : Pembelian				No. Akun : 511			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	31	Jurnal pembelian	JB 01		Rp 3,000,000.00	Rp3,000,000.00	
	31	Jurnal pengeluaran kas	JKK 01		Rp 1,500,000.00	Rp4,500,000.00	

c.

Buku Besar							
Nama Akun : Pembelian				No. Akun : 511			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	31	Jurnal pembelian	JB 01	Rp3,000,000.00		Rp3,000,000.00	
	31	Jurnal pengeluaran kas	JKK 01	Rp1,500,000.00		Rp4,500,000.00	

d.

Buku Besar							
Nama Akun : Utang Dagang				No. Akun : 511			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	31	Jurnal pengeluaran kas	JKK 01		Rp 200,000.00		Rp 200,000.00
	31	Jurnal pembelian	JB 01		Rp 3,000,000.00		Rp3,200,000.00

10. Berikut merupakan daftar saldo utang dan jurnal pembelian UD PELANGI

:

Daftar Saldo Utang
Periode 1 Juli 2015

No.	Nama Kreditur	Saldo
1	Toko Pemuda	Rp 2,500,000.00
2	Toko Gelora	Rp 1,000,000.00
3	Toko Bangkit	Rp 1,300,000.00

UD Pelangi						
Jurnal Pembelian						
Per 31 Juli 2015						
Tanggal		No, Faktur	Keterangan	Syarat Pembayaran	Debet	Kredit
					Pembelian	Utang Dagang
Juli 2015	4	245	Toko Gelora	2/10, n/30	Rp 2,500,000.00	Rp 2,500,000.00
	8	365	Toko Bangkit	2/10, n/31	Rp 1,100,000.00	Rp 1,100,000.00
	10	471	Toko Matahari	2/10, n/32	Rp 575,000.00	Rp 575,000.00

Dari data tersebut posting ke buku pembantu yang benar adalah ...

a.

Buku Besar Utang Dagang						
Nama : Toko Matahari						
Tanggal	Ket	Debet	Kredit	Saldo		
				Debet	Kredit	
Juli	1	Saldo	Rp 575,000.00			Rp 575,000.00
2015						

b.

Buku Besar Utang Dagang						
Nama : Toko Bangkit						
Tanggal	Ket	Debet	Kredit	Saldo		
				Debet	Kredit	
Juli	1	Saldo			Rp 1,300,000.00	
2015	8	Dibeli	Rp 1,100,000.00	Rp 200,000.00		

c.

Buku Besar Utang Dagang						
Nama : Toko Gelora						
Tanggal	Ket	Debet	Kredit	Saldo		
				Debet	Kredit	
Juli	1	Saldo				Rp 2,500,000.00
2015	4	Dibeli	Rp 1,100,000.00			Rp 3,600,000.00

d.

Buku Besar Utang Dagang						
Nama : Toko Gelora						
Tanggal	Ket	Debet	Kredit	Saldo		
				Debet	Kredit	
Juli	1	Saldo				Rp 1,000,000.00
2015	4	Dibeli	Rp 2,500,000.00			Rp 3,500,000.00

11. Perhatikan data berikut !

Buku Besar						
Nama Akun : Piutang Dagang				No. Akun : 112		
Tanggal	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Apr-15	1	Saldo	√		Rp 100,000.00	
	5		JP 01	Rp1,000,000.00		Rp1,100,000.00
	7		JU 01	Rp500,000.00	Rp 600,000.00	

Buku Besar						
Nama Akun : Pembelian				No. Akun : 511		
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Desember 2015	31	Jurnal pembelian	JB 01	Rp3,000,000.00	Rp3,000,000.00	
	31	Jurnal pengeluaran kas	JKK 01	Rp1,500,000.00	Rp4,500,000.00	

Dari data tersebut penyusunan neraca saldo yang benar adalah ...

a.

Neraca Saldo			
Per 31 Desember 2015			
No. Akun	Nama Akun	Debet	Kredit
112	Piutang Dagang		Rp 600,000.00
511	Pembelian		Rp 4,500,000.00

b.

Neraca Saldo			
Per 31 Desember 2015			
No. Akun	Nama Akun	Debet	Kredit
112	Piutang Dagang	Rp 600,000.00	
511	Pembelian	Rp 4,500,000.00	

c. .

Neraca Saldo			
Per 31 Desember 2015			
No. Akun	Nama Akun	Debet	Kredit
112	Piutang Dagang	Rp 600,000.00	
511	Pembelian		Rp 4,500,000.00

d.

Neraca Saldo			
Per 31 Desember 2015			
No. Akun	Nama Akun	Debet	Kredit
112	Piutang Dagang	Rp 600,000.00	Rp 600,000.00
511	Pembelian	Rp 4,500,000.00	Rp 4,500,000.00

12. Berikut merupakan daftar saldo piutang dan jurnal penjualan UD Barokah!

Daftar Saldo Piutang

Periode 1 Juni 2015

No.	Nama Kreditur	Saldo
1	Toko Jaya	Rp 4,000,000.00
2	Toko Glory	Rp 2,000,000.00
3	Toko Makmur	Rp 1,550,000.00

UD Barokah						
Jurnal Penjualan						
Per 31 Juni 2015						
Tanggal		No, Faktur	Keterangan	Syarat Pembayaran	Debet	Kredit
					Piutang Dagang	Penjualan
Juni 2015	3	101	Toko Jaya	2/10, n/30	Rp1,100,000.00	Rp 1,100,000.00
	5	102	Toko Glory	2/10, n/31	Rp 810,000.00	Rp 810,000.00
	7	103	Toko Makmur	2/10, n/32	Rp5,700,000.00	Rp 5,700,000.00
					Rp7,610,000.00	Rp 7,610,000.00

Dari data tersebut posting ke buku pembantu yang benar adalah ...

a.

Buku Besar Piutang Dagang						
Nama : Toko Jaya						
Tanggal	Ket	Debet	Kredit	Saldo		
				Debet	Kredit	
Juni	1	Saldo				Rp4,000,000.00
2015	4	Dibeli	Rp1,100,000.00			Rp5,100,000.00

b.

Buku Besar Piutang Dagang						
Nama : Toko Jaya						
Tanggal	Ket	Debet	Kredit	Saldo		
				Debet	Kredit	
Juni	1	Saldo	Rp4,000,000.00			Rp4,000,000.00
2015	4	Dibeli		Rp 1,100,000.00		Rp 1,100,000.00

c.

Buku Besar Piutang Dagang						
Nama : Toko Glory						
Tanggal	Ket	Debet	Kredit	Saldo		
				Debet	Kredit	
Juni	1	Saldo				Rp2,000,000.00
2015	4	Dibeli	Rp 810,000.00			Rp1,190,000.00

d.

Buku Besar Piutang Dagang						
Nama : Toko Makmur						
Tanggal	Ket	Debet	Kredit	Saldo		
				Debet	Kredit	
Juni	1	Saldo				Rp1,550,000.00
2015	4	Dibeli	Rp5,700,000.00			Rp4,150,000.00

13. Perhatikan jurnal berikut :

Jurnal Pembelian

Halaman : 1						
Tanggal	No Bukti	Keterangan	Ref	Debit	Kredit	
				Pembelian	Utang Dagang	
Mei 2015	6	F-24 Toko Pelangi		Rp 750,000.00	Rp 750,000.00	

Jurnal Umum

Halaman : 1				
Tanggal	Keterangan		Ref	Kredit
Mei 2015	10	Utang Dagang Toko Pelangi		Rp 100,000.00
		Retur Pembelian		Rp 100,000.00

Apabila tanggal 1 Mei terdapat saldo utang dagang sebesar Rp. 250.000,00 & saldo pembelian Rp. 500.000,00 maka posting ke buku besar yang benar adalah ...

a.

Buku Besar						
Nama Akun : Utang Dagang			No. Akun : 211			
Tanggal	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Mei 2015	1	Saldo			Rp250,000.00	
	6		JB 01	Rp750,000.00		Rp 1,000,000.00
	10		JU 01	Rp 100,000.00		Rp 900,000.00

b.

Buku Besar						
Nama Akun : Pembelian			No. Akun : 511			
Tanggal	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Mei 2015	1	Saldo				Rp 500,000.00
	6		JB 01	Rp750,000.00		Rp 1,250,000.00

c.

Buku Besar						
Nama Akun : Utang Dagang			No. Akun : 211			
Tanggal	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Mei 2015	1	Saldo				Rp 250,000.00
	6		JB 01	Rp750,000.00		Rp 1,000,000.00
	10		JU 01	Rp 100,000.00		Rp 900,000.00

d.

Buku Besar						
Nama Akun : Pembelian			No. Akun : 511			
Tanggal	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Mei 2015	1	Saldo			Rp500,000.00	
	6		JB 01	Rp 750,000.00		Rp 1,250,000.00

14. Perhatikan rekapitulasi jurnal berikut !

Rekapitulasi Jurnal Pembelian					
Periode Desember 2015					
Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
Pembelian	511	Rp2,000,000.00	Utang Dagang	211	Rp 2,000,000.00
Total Debet		Rp2,000,000.00	Total Kredit		Rp 2,000,000.00

Rekapitulasi Jurnal Pengeluaran Kas					
Periode Desember 2015					
Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
Utang Dagang	211	Rp 550,000.00	Kas	111	Rp 1,900,000.00
Prive Jaya	312	Rp 150,000.00	Potongan Pembelian	513	Rp 100,000.00
Pembelian	511	Rp1,000,000.00			
Beban Sewa	612	Rp 300,000.00			
Total Debet		Rp2,000,000.00	Total Kredit		Rp 2,000,000.00

Dari data tersebut maka posting ke buku besar yang benar adalah ...

a.

Buku Besar							
Nama Akun : Utang Dagang				No. Akun : 211			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	31	Jurnal pengeluaran kas	JKK 01	Rp 2,000,000.00			Rp 2,000,000.00
	31	Jurnal pembelian	JB 01	Rp 550,000.00			Rp 1,450,000.00

b.

Buku Besar							
Nama Akun : Pembelian				No. Akun : 511			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	31	Jurnal pembelian	JB 01		Rp2,000,000.00	Rp 2,000,000.00	
	31	Jurnal pengeluaran kas	JKK 01		Rp1,000,000.00	Rp 1,000,000.00	

c.

Buku Besar							
Nama Akun : Pembelian				No. Akun : 511			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	31	Jurnal pembelian	JB 01	Rp2,000,000.00		Rp 2,000,000.00	
	31	Jurnal pengeluaran kas	JKK 01		Rp1,000,000.00	Rp 1,000,000.00	

d.

Buku Besar						
Nama Akun : Utang Dagang				No. Akun : 211		
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Desember 2015	31 Jurnal pengeluaran kas	JKK 01		Rp 2,000,000.00		Rp 2,000,000.00
	31 Jurnal pembelian	JB 01	Rp 550,000.00			Rp 1,450,000.00

15. Perhatikan data berikut !

Buku Besar						
Nama Akun : Utang Dagang				No. Akun : 211		
Tanggal	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Mei 2015	1 Saldo	√				Rp 250,000.00
	6	JB 01		Rp 750,000.00		Rp 1,000,000.00
	10	JU 01	Rp 100,000.00			Rp 900,000.00

Buku Besar						
Nama Akun : Penjualan				No. Akun : 411		
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Desember 2015	31 Jurnal penjualan	JP 01		Rp 3,000,000.00		Rp 3,000,000.00
	31 Jurnal penerimaan kas	JKM 01		Rp 6,000,000.00		Rp 9,000,000.00

Dari data tersebut penyusunan neraca saldo yang benar adalah ...

a.

Neraca Saldo			
Per 31 Desember 2015			
No. Akun	Nama Akun	Debet	Kredit
211	Utang Dagang		Rp 900,000.00
411	Penjualan		Rp 9,000,000.00

b.

Neraca Saldo			
Per 31 Desember 2015			
No. Akun	Nama Akun	Debet	Kredit
211	Utang Dagang	Rp 900,000.00	
411	Penjualan		Rp 9,000,000.00

c.

Neraca Saldo			
Per 31 Desember 2015			
No. Akun	Nama Akun	Debet	Kredit
211	Utang Dagang	Rp 900,000.00	
411	Penjualan	Rp 9,000,000.00	

d.

Neraca Saldo			
Per 31 Desember 2015			
No. Akun	Nama Akun	Debet	Kredit
211	Utang Dagang		Rp 900,000.00
411	Penjualan		Rp 9,000,000.00

16. Akun nominal merupakan akun yang berisi tentang ...
- Pendapatan dan beban
 - Harta dan pendapatan
 - Beban dan Modal
 - Utang dan Pendapatan
17. Akun sewa dibayar dimuka dan piutang dagang merupakan bagian dari akun ...
- Akun nominal
 - Akun riil
 - Akun pendapatan
 - Akun beban
18. Fungsi dari buku besar pembantu utang adalah ...
- Mencatat daftar saldo piutang yang dimiliki perusahaan
 - Mencatat daftar saldo modal dan utang yang dimiliki perusahaan
 - Mencatat daftar saldo utang yang dimiliki perusahaan
 - Mencatat daftar saldo piutang dan utang yang dimiliki perusahaan.
19. Berikut ini yang merupakan jenis dari buku besar pembantu adalah ...
- Buku besar pembantu kas, utang dan piutang
 - Buku besar pembantu akumulasi kendaraan, persediaan dan piutang
 - Buku besar pembantu piutang, utang dan modal
 - Buku besar pembantu persediaan, piutang dan utang.

QUIZ KD3

1. Berikut ini yang merupakan metode/pendekatan dalam jurnal penyesuaian untuk mencatat persediaan barang dagang adalah ...
- Metode ikhtisar laba dan metode ikhtisar rugi
 - Metode penjualan dan pembelian
 - Metode ikhtisar laba/rugi dan metode HPP
 - Metode periodik dan metode perpetual

Data penyesuaian pada tanggal 31 Desember 2015 :

1. Premi asuransi dibayar 1 Juli 2015 untuk 2 tahun
2. Tanggal 1 Agustus dibayar iklan di Harian Kompas untuk 10 kali penerbitan baru diterbitkan 7 kali.
3. Sewa kantor dibayar 1 september untuk 1 tahun

Jurnal penyesuaian yang tepat adalah ...

- | | | |
|----------------------------|------------------|------------------|
| a. Beban Sewa | Rp. 2.400.000,00 | |
| Sewa dibayar dimuka | | Rp. 2.400.000,00 |
| b. Beban iklan | Rp. 7.000.000 | |
| Iklan dibayar dimuka | | Rp. 7.000.000,00 |
| c. Beban Asuransi | Rp. 600.000,00 | |
| Asuransi dibayar dimuka | | Rp. 600.000,00 |
| d. Asuransi dibayar dimuka | Rp. 1.800.000,00 | |
| Beban asuransi | | Rp. 1.800.000,00 |
7. Dibawah ini penyusunan jurnal penyesuaian yang benar dengan metode HPP adalah ...
- | | | |
|------------------------|------------------|------------------|
| a. Persediaan awal | Rp.1000.000,00 | |
| HPP | | Rp. 1.000.000,00 |
| b. HPP | Rp. 3.150.000,00 | |
| Persediaan awal | | Rp. 1.000.000,00 |
| Pembelian | | Rp. 2.000.000,00 |
| Beban angkut pembelian | | Rp. 150.000,00 |
| c. Persediaan akhir | Rp. 500.000,00 | |
| Pembelian | Rp. 1.000.000,00 | |
| Retur pembelian | Rp. 50.000,00 | |
| HPP | | Rp. 1.650.000 |
| d. Pembelian | Rp. 1.000.000,00 | |
| Potongan pembelian | Rp. 35.000,00 | |
| HPP | | Rp. 1.035.000,00 |
8. Pada tanggal 31 Desember gaji karyawan yang masih harus dibayar sebesar Rp. 2000.000,00, maka ayat penyesuaian yang harus dibuat adalah ...
- a. Beban gaji (D), Utang gaji (K) Rp. 2.000.000,00
 - b. Utang gaji (D), Beban gaji (K) Rp. 2.000.000,00
 - c. Piutang gaji (D), Beban gaji (K) Rp. 2.000.000,00
 - d. Bebn gaji (D), Piutang gaji (K) Rp. 2.000.000,00

9. Perusahaan memiliki Mesin Fotocopy senilai Rp. 10.000.00,00. Mesin tersebut disusutkan 10% setiap tahun, Ayat jurnal penyesuaian yang tepat adalah ...
- Mesin Fotocopy (D) Rp.1000.000,00
Beban penyusutan mesin Fotocopy (K) Rp. 1000.000,00
 - Akumulasi penyusutan mesin fotocopy (D) Rp. 1.000.000,00
Beban penyusutan mesin fotocopy (K) Rp. 1.000.000,00
 - Beban penyusutan mesin fotocopy (D) Rp. 1.000.000,00
Mesin Fotocopy (K) Rp. 1.000.000,00
 - Beban penyusutan mesin fotocopy (D) Rp. 1.000.000,00
Akumulasi penyusutan mesin fotocopy (K) Rp. 1.000.000,00
10. Perusahaan masih akan menerima pendapatan bunga sebesar Rp. 500.000,00 pencatatan jurnal penyesuaian yang tepat adalah ...
- Piutang bunga Rp. 500.000,00
Pendapatan bunga Rp. 500.000,00
 - Pendapatan bunga Rp. 500.000,00
Piutang bunga Rp. 500.000,00
 - Beban bunga Rp. 500.000,00
Pendapatan Bunga Rp. 500.000,00
 - Piutang bunga Rp. 500.000,00
Utang bunga Rp. 500.000,00
11. Berikut merupakan sebagian neraca saldo UD Barokah per 31 Desember 2015:
- | | |
|--------------------------|------------------|
| Persediaan barang dagang | Rp. 5.000.000,00 |
| Penjualan | Rp. 3.500.000,00 |
| Pembelian | Rp. 2.000.000,00 |
| Potongan pembelian | Rp. 100.000,00 |
| Retur penjualan | Rp. 50.000,00 |
- Sisa persediaan setelah dihitung sebesar Rp. 1.500.000,00.
- Dari data tersebut ayat jurnal penyesuaian yang tepat adalah ...
- HPP (D) Rp. 100.000,00
Potongan pembelian (K) Rp. 1000.000,00
 - HPP (D) Rp. 5.000.000,00
Persediaan barang dagang (K) Rp. 5.000.000,00

- c. Ikhtisar laba/rugi(D) Rp. 1.500.000,00
Persediaan barang dagang (K) Rp. 1.500.000,00
 - d. Penjualan (D) Rp. 3.500.000,00
Ikhtisar Laba/Rugi (K) Rp. 3.500.000,00
12. Pada tanggal 1 Juli 2015 UD Makmur menerima sewa sebesar Rp. 2.400.000,00 untuk 2 tahun yang dicatat sebagai pendapatan sewa, dari data tersebut penyesuaian yang harus dilakukan oleh UD Makmur adalah ...
- a. Pendapatan sewa (D) Rp. 1.800.000,00
Sewa diterima dimuka (K) Rp. 1.800.000,00
 - b. Pendapatan sewa (D) Rp. 600.000,00
Sewa diterima dimuka (K) Rp. 600.000,00
 - c. Sewa diterima dimuka (D) Rp. 1.800.000,00
Pendapatan sewa (K) Rp. 1.800.000,00
 - d. Sewa diterima dimuka (D) Rp. 600.000,00
Pendapatan sewa (K) Rp. 600.000,00
13. Diketahui persediaan barang per 1 Mei 2015 Rp. 10.000.000,00 dan persediaan barang per 31 Mei 2015 Rp. 2.500.000,00 , Jurnal penyesuaian yang tepat jika menggunakan metode Harga Pokok Penjualan adalah ...
- a. Persediaan barang dagang Rp. 10.000.000,00
Harga Pokok Penjualan Rp. 10.000.000,00
 - b. Harga Pokok Penjualan Rp. 2.500.000,00
Persediaan barang dagang Rp. 2.500.000,00
 - c. Persediaan barang dagang Rp. 2.500.000,00
Harga Pokok Penjualan Rp. 2.500.000,00
 - d. Persediaan barang dagang Rp. 7.500.000,00
Harga Pokok Penjualan Rp. 7.500.000,00

14. Diketahui pemakaian perlengkapan selama satu tahun sebesar Rp. 2.500.000,00 dari total di neraca sebesar Rp. 3.000.000,00 , jurnal penyesuaian yang tepat adalah ...
- Beban perlengkapan (D) Rp. 5.500.000,00
Perlengkapan (K) Rp. 5.500.000,00
 - Beban perlengkapan (D) Rp. 2.500.000,00
Perlengkapan (K) Rp. 2.500.000,00
 - Perlengkapan (D) Rp. 2.500.000,00
Beban Perlengkapan (K)) Rp. 2.500.000,00
 - Beban perlengkapan (D) Rp. 3.000.000,00
Perlengkapan (K) Rp. 3.000.000,00
15. Pada tanggal 31 Desember 2015 neraca saldo terdapat akun Beban Iklan sebesar Rp. 1.500.000,00, iklan tersebut dibayar pada tanggal 1 November 2015 untuk 15 kali penerbitan dan baru diterbitkan sebanyak 5 kali. Nominal saldo penyesuaian yang harus disesuaikan dari data tersebut adalah sebesar ...
- Rp. 500.000,00
 - Rp. 1.500.000,00
 - Rp. 2.000.000,00
 - Rp. 1.000.000,00
16. pendekatan yang digunakan dalam penyusunan penyesuaian perusahaan dagang selain akun persediaan barang dagang ...
- pendekatan modal dan pendekatan utang
 - pendekatan laba dan pendekatan prive
 - pendekatan laba/rugi dan pendekatan harta/utang
 - pendekatan piutang dan pendekatan harta.
17. Berikut ini merupakan transaksi yang membutuhkan jurnal penyesuaian adalah ...
- Perusahaan belum membayar gaji karyawan sebesar Rp. 5.000.000,00
 - Diterima kas dari PT Antasari sebesar Rp. 1.000.000,00
 - Dilunasi utang kepada PT Ulvajaya sebesar Rp. 350.000,00
 - Dibeli perlengkapan sebesar Rp. 100.000,00.

18. Dibeli sepeda motor sebesar Rp. 13.800.000,00 setiap tahun sepeda motor tersebut disusutkan sebesar 5%, maka jumlah nilai penyusutan yang dicatat perusahaan adalah ...
 - a. Rp. 690.000,00
 - b. Rp. 69.000,00
 - c. Rp. 6.900,00
 - d. Rp. 6.900.000,00
19. Akun berikut ini yang tergolong dalam akun Harga Pokok Penjualan adalah ...
 - a. Penjualan, pembelian dan beban angkut penjualan
 - b. Pembelian, retur penjualan dan persediaan barang dagang
 - c. Pembelian, beban angkut pembelian dan potongan penjualan
 - d. Persediaan barang dagang, pembelian dan retur pembelian

QUIZ KD 4

1. Nama lain dari neraca lajur adalah ...
 - a. Trial balance
 - b. Worksheet
 - c. Owners Equity
 - d. Adjustment Entries
2. Berikut ini merupakan metode yang digunakan dalam penyusunan neraca lajur adalah ...
 - a. Ikhtisar laba/rugi dan harga pokok penjualan
 - b. Pembelian dan penjualan
 - c. FIFO dan LIFO
 - d. Fisik dan periodic
3. Kolom yang ada dalam neraca lajur, kecuali ...
 - a. Penyesuaian
 - b. Laba/rugi
 - c. Neraca
 - d. Buku besar
4. Penyusunan kertas kerja/neraca lajur dalam perusahaan dagang digunakan untuk ...
 - a. Mencocokkan suatu transaksi yang terjadi.
 - b. Membantu memudahkan dalam penyusunan laporan keuangan
 - c. Menganalisis suatu transaksi.
 - d. Menentukan besarnya beban perusahaan.

5. Tahap terakhir yang harus dilalui dalam menyusun kertas kerja dengan mengisi kolom ...
 - a. Neraca saldo setelah disesuaikan
 - b. Laba/rugi
 - c. Neraca
 - d. Jurnal penyesuaian
6. Berikut ini akun yang dimasukkan ke dalam kolom neraca, kecuali ...
 - a. Kas
 - b. Persediaan barang dagang
 - c. Utang
 - d. Penjualan
7. Sebagian data dari UD Lancar pada Neraca Lajur tahun 2015 sebagai berikut :

(dalam ribuan rupiah)											
No	Keterangan	NS		AJP		NSD		L/R		Neraca	
		D	K	D	K	D	K	D	K	D	K
1	Kas	3,000	-	2,000	-	5,000	-	5,000	-	5,000	-
2	Persediaan barang dagang	2,000	-	1,000	2,000	1,000	-	-	-	1,000	-
3	Penjualan	-	1,000	1,000	-	-	2,000	-	2,000	-	-
4	Pembelian	5,000	-	-	2,000	3,000	-	3,000	-	3,000	-
5	Beban gaji	-	-	500	-	500	-	500	-	-	-

Dari data tersebut penyelesaian neraca lajur yang benar adalah ...

- a. (1) dan (2)
 - b. (3) dan (4)
 - c. (4) dan (5)
 - d. (2) dan (5)
8. Pada neraca saldo terdapat akun Harga pokok penjualan debit sebesar Rp. 15.000.000,00. Di kolom penyesuaian sebelah kredit sebesar Rp. 2.000.000,00. Penyelesaian akun harga pokok penjualan yang tepat adalah ...
 - a. Neraca saldo setelah disesuaikan sebelah debit Rp. 13.000.000,00
 - b. Neraca saldo setelah disesuaikan sebelah kredit Rp. 13.000.000,00
 - c. Laba/rugi sebelah debit Rp. 17.000.000,00
 - d. Laba/rugi sebelah kredit Rp. 13.000.000,00
 9. Pada neraca saldo terdapat akun persediaan barang dagang debit sebesar Rp. 2.500.000,00. Di kolom penyesuaian terdapat debit Rp. 1.000.000,00 dan kredit Rp. 2.500.000,00. Penyelesaian akun persediaan barang dagang yang tepat adalah ...

- a. Laba/rugi sebelah debet Rp. 1.000.000,00
- b. Neraca sebelah kredit Rp. 2.500.000,00
- c. Neraca sebelah debet Rp. 1000.000,00
- d. Laba/rugi sebelah kredit Rp. 2.500.000,00

10. Sebagian data dari UD Barokah pada Neraca Lajur tahun 2015 sebagai berikut :

(dalam ribuan rupiah)							
No	Keterangan	NSD		L/R		Neraca	
		D	K	D	K	D	K
1	Utang Dagang		1,500		-	-	1,500
2	Modal Ani		4,500	-	4,500	-	4,500
3	Penjualan	-	2,100	-	2,100		-
4	Beban angkut pembelian	100	-	100	-		-
5	Beban sewa	500	-	500	-	500	-

Penyelesaian kertas kerja yang benar adalah ...

- a. 1,2, dan 3
 - b. 1,3 dan 4
 - c. 2, 3 dan 5
 - d. 1, 4 dan 5
11. Pada kolom neraca saldo , saldo beban iklan bernilai 0, akan tetapi pada kolom penyesuaian terdapat saldo debet sebesar Rp. 110.000,00. Dari hal tersebut maka penyelesaian kertas kerja yang tepat adalah ...
- a. Laba rugi sebelah debet Rp. 110.000,00
 - b. Laba rugi sebelah kredit Rp. 110.000,00
 - c. Neraca sebelah debet Rp. 110.000,00
 - d. Neraca sebelah kredit Rp. 0,-
12. Perhatikan data sebagian neraca lajur berikut !

(dalam ribuan rupiah)							
No	Keterangan	Neraca Saldo		AJP		NSD	
		D	K	D	K	D	K
1	Asuransi dibayar dimuka	2000	-	-	500		
2	Sewa diterima dimuka	1000	-	-	100		
3	Pendapatan bunga	-	-	-	300		
4	beban listrik	-	-	300	-		

Pengisian jumlah nominal dan letak kolom pada NSD yang tepat adalah ...

- a. 1 (K) 1500, 2 (K) 900, 3 (D) 300, 4 (D) 300
- b. 1 (D) 2500, 2 (D) 1100, 3 (K) 300, 4 (D) 300
- c. 1 (D) 2500, 2 (D) 900, 3 (K) 300, 4 (K) 300
- d. 1 (D) 1500, 2 (D) 900, 3 (K) 300, 4 (D) 300

13. Apabila pada kolom Laba/Rugi jumlah kredit lebih banyak dibandingkan dengan jumlah debet maka dapat diketahui bahwa perusahaan mengalami ...

- a. Rugi
- b. Laba/Rugi
- c. Laba
- d. Rugi/Laba

14. Perhatikan data sebagai neraca lajur Toko Angkasa berikut ini :

(dalam ribuan rupiah)											
No	Keterangan	Neraca Saldo		AJP		NSD		L/R		Neraca	
		D	K	D	K	D	K	D	K	D	K
1	Penjualan	-	5000	-	-	-	5000	-	5000	-	-
2	Retur penjualan	800	-	-	-	800	-	800	-	-	-
3	Pembelian	7000	-	-	-	7000	-	7000	-	-	-
4	Beban angkut pembelian	200	-	-	-	200	-	200	-	-	-
5	Potongan pembelian	-	300	-	-	-	300	-	300	-	-

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa Toko Angkasa mengalami ...

- a. Rugi sebesar Rp. 2800,00
- b. Laba sebesar Rp. 2.800,00
- c. Rugi sebesar Rp. 11.300,00
- d. Laba sebesar Rp. 11.300,00

15. Perhatikan data berikut !

(dalam ribuan rupiah)											
No	Keterangan	Neraca Saldo		AJP		NSD		L/R		Neraca	
		D	K	D	K	D	K	D	K	D	K
1	Piutang dagang	300	-	-	-	300	-	300	-	-	-
2	Asuransi dibayar dimuka	800	-	-	300	500	-	-	-	500	-
3	Prive	50	-	-	-	50	-	50	-	-	-
4	Pendapatan sewa	-	400	-	-	-	400	-	400	-	-
5	Beban angkut pembelian	25	-	25	-	25	-	25	-	-	-

Penyelesaian kertas yang benar adalah ..

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 4
- c. 4 dan 5
- d. 3 dan 4

16. Urutan kolom yang benar dalam penyusunan neraca lajur adalah ...

- a. Neraca saldo à NSSD à Penyesuaian à Laba/Rugi à Neraca
- b. Neraca saldo à Penyesuaian à NSSD à Neraca à Laba/Rugi
- c. Neraca saldo à Penyesuaian à NSSD à Laba/Rugi à Neraca
- d. Neraca saldo à NSSD à Neraca à Penyesuaian à Laba/Rugi

17. Pada neraca lajur kolom laba/rugi berisi akun berikut, kecuali ...
 - a. Pembelian
 - b. Kas
 - c. Penjualan
 - d. Beban sewa
18. Ketika perusahaan mengalami kerugian maka pada kolom laba/rugi jumlah nominal angka yang lebih banyak terletak di sebelah ...
 - a. Debet
 - b. Kredit
 - c. Debet dan Kredit
 - d. Kredit dan Debet
19. Pada kolom neraca saldo , saldo pendapatan bunga bernilai 0, akan tetapi pada kolom penyesuaian terdapat saldo kredit sebesar Rp. 1.750.000,00. Dari hal tersebut maka penyelesaian kertas kerja yang tepat adalah ...
 - a. Laba rugi sebelah debet Rp. 1.750.000,00
 - b. Neraca sebelah kredit Rp. 1.750.000,00
 - c. Neraca sebelah debet Rp. 1.750.000,00
 - d. Laba rugi sebelah kredit Rp. 1.750.000,00

QUIZ KD 5

1. Berikut ini yang bukan merupakan laporan keuangan dalam perusahaan dagang adalah ...
 - a. Laporan laba rugi
 - b. Laporan perubahan modal
 - c. Laporan posisi keuangan
 - d. Laporan biaya overhead pabrik
2. Laporan yang menggambarkan posisi harta, utang dan modal suatu periode akuntansi tertentu disebut dengan ...
 - a. Laporan posisi keuangan
 - b. Laporan laba rugi
 - c. Laporan arus kas
 - d. Laporan perubahan modal
3. Laporan laba rugi merupakan laporan yang menggambarkan ... suatu perusahaan
 - a. Harta dan modal
 - b. Pendapatan dan beban
 - c. Utang dan piutang
 - d. Modal dan pendapatan

4. Cara menghitung pembelian bersih pada perusahaan dagang adalah ...
 - a. $\text{Pembelian} - \text{biaya angkut pembelian} + \text{potongan pembelian} + \text{retur pembelian}$
 - b. $\text{Pembelian} + \text{biaya angkut pembelian} + \text{potongan pembelian} + \text{retur pembelian}$
 - c. $\text{Pembelian} + \text{biaya angkut pembelian} - (\text{potongan pembelian} + \text{retur pembelian})$
 - d. $\text{Pembelian} - \text{biaya angkut pembelian} - \text{potongan pembelian} - \text{retur pembelian}$
5. Barang yang tersedia untuk dijual dapat dihitung dengan rumus ...
 - a. $\text{Persediaan barang dagang awal} - \text{pembelian bersih}$
 - b. $\text{Persediaan barang dagang awal} - \text{penjualan bersih}$
 - c. $\text{Persediaan barang dagang awal} + \text{pembelian bersih}$
 - d. $\text{Pembelian bersih} + \text{persediaan barang dagang akhir}$
6. Saldo perusahaan dagang memiliki data keuangan sebagai berikut :

Penjualan	Rp. 8.000.000,00
Persediaan barang dagang awal	Rp. 9.500.000,00
Pembelian	Rp. 6.200.000,00
Retur pembelian	Rp. 1.000.000,00
Potongan pembelian	Rp. 500.000,00
Beban angkut pembelian	Rp. 300.000,00
Beban angkut penjualan	Rp. 250.000,00
Persediaan barang dagang akhir	Rp. 4.000.000,00

Maka harga pokok penjualannya sebesar ...

 - a. Rp. 13.500.000,00
 - b. Rp. 10.500.000,00
 - c. Rp. 10.750.000,00
 - d. Rp. 13.750.000,00
7. Suatu perusahaan memperoleh laba bersih sebesar Rp. 13.250.000,00 dengan modal awal sebesar Rp. 2.500.000,00. Pada saat beroperasi pemilik menggunakan uang perusahaan sebesar Rp. 750.000,00. Maka besar modal akhir perusahaan tersebut adalah ...
 - a. Rp. 15.000.000,00
 - b. Rp. 16.500.000,00
 - c. Rp. 10.000.000,00
 - d. Rp. 11.500.000,00

8. Pada neraca saldo diketahui :
- Penjualan Rp. 20.000.000,00
 - Retur penjualan Rp. 1.000.000,00
 - Potongan penjualan Rp. 1.000.000,00
 - Harga pokok penjualan Rp. 8.000.000,00
 - Retur pembelian Rp. 500.000,00
- Besarnya laba kotor adalah ...
- a. Rp. 12.000.000,00
 - b. Rp. 9.500.000,00
 - c. Rp. 10.500.000,00
 - d. Rp. 10.000.000,00
9. Sebuah toko memiliki harga pokok penjualan Rp. 9.000.000,00 ; pembelian bersih Rp. 7.000.000,00 dan persediaan barang dagang akhir Rp. 4.000.000,00. Maka jumlah persediaan awalnya adalah ...
- a. Rp 2.000.000,00
 - b. Rp. 6.000.000,00
 - c. Rp. 3.000.000,00
 - d. Rp. 5.000.000,00
10. Sebuah perusahaan dagang memperoleh laba kotor Rp. 5.000.000,00, beban di luar usaha sebesar Rp. 1.500.000,00 . Modal yang diperoleh sesudah usaha Rp. 7.500.000,00. Maka besar modal awalnya adalah ...
- a. Rp. 4.000.000,00
 - b. Rp. 2.500.000,00
 - c. Rp. 11.500.000,00
 - d. Rp. 7.500.000,00
11. Sebuah toko memiliki jumlah penjualan bersih Rp. 67.500.000,00, potongan penjualan Rp. 600.000,00, retur penjualan Rp. 1.200.000,00 dan beban angkut penjualan Rp. 400.000,00. Jumlah penjualannya adalah ...
- a. Rp. 69.700.000,00
 - b. Rp. 66.100.000,00
 - c. Rp. 66.500.000,00
 - d. Rp. 65.700.000,00

12. Pada neraca saldo diketahui :

Penjualan Rp. 11.000.000,00
 Retur penjualan Rp. 300.000,00
 Potongan penjualan Rp. 200.000,00
 Harga pokok penjualan Rp. 5.000.000,00
 Pendapatan bunga Rp. 700.000,00
 Beban operasional Rp. 400.000,00
 Beban di luar usaha Rp. 600.000,00
 Dari data tersebut maka perusahaan akan mengalami ...

- a. Laba bersih Rp. 7.200.000,00
- b. Rugi bersih Rp. 5.200.000,00
- c. Laba bersih Rp. 5.200.000,00
- d. Rugi bersih Rp. 7.200.000,00

13. Diketahui persediaan awal Rp. 2.500.000,00. Pembelian Rp. 12.000.000,00, potongan pembelian Rp. 250.000,00, retur pembelian Rp. 250.000,00 dan persediaan akhir Rp. 3.250.000,00 maka besarnya barang tersedia untuk dijual adalah ...

- a. Rp. 10.750.000,00
- b. Rp. 14.000.000,00
- c. Rp. 14.500.000,00
- d. Rp. 14.750.000,00

14. Data akuntansi PD Aneka Jaya per 30 Juli 2015 adalah sebagai berikut :

Penjualan Rp. 47.250.000,00
 Retur penjualan Rp. 350.000,00
 Potongan penjualan Rp. 400.000,00
 HPP Rp. 32.250.000,00
 Beban administrasi Rp. 850.000,00
 Beban bag. Penjualan Rp. 1.350.000,00
 Dari data tersebut besarnya laba kotor adalah ...

- a. Rp. 12.050.000,00
- b. Rp. 14.250.000,00
- c. Rp. 14.950.000,00
- d. Rp. 14.600.000,00

15. Diketahui data PD Umbul Mukti :
- Modal per 31 Desember 2015 : Rp. 10.000.000,00
- Modal per 1 Januari 2015 : Rp. 5.000.000,00
- Pengambilan prive : Rp. 3.500.000,00
- Maka, besarnya laba bersih adalah ...
- Rp. 5.000.000,00
 - Rp. 13.500.000,00
 - Rp. 8.500.000,00
 - Rp. 1.500.000,00
16. Laporan yang menggambarkan kenaikan atau penurunan modal perusahaan pada akhir periode disebut dengan ...
- Laporan kenaikan modal
 - Laporan penurunan modal
 - Laporan perubahan modal
 - Laporan kenaikan dan penurunan modal.
17. Harga pokok penjualan dapat dihitung dengan menggunakan rumus ...
- Persediaan awal + Pembelian + beban angkut pembelian – retur pembelian – potongan pembelian – persediaan akhir
 - Persediaan awal + Penjualan + beban angkut penjualan – retur penjualan – potongan penjualan – persediaan akhir
 - Persediaan awal + Pembelian + beban angkut penjualan – retur penjualan – potongan pembelian – persediaan akhir
 - Persediaan awal + retur pembelian + potongan pembelian – pembelian – beban angkut pembelian – persediaan akhir
18. Apabila perusahaan mengalami laba, maka perhitungan modal akhir yang benar adalah ...
- Modal awal – (Laba-Prive)
 - Modal awal + (Laba+Prive)
 - Modal awal – (Laba+Prive)
 - Modal Awal + (Laba-Prive)
19. Urutan yang benar dalam penyusunan laporan keuangan perusahaan dagang adalah ...
- Laporan perubahan modal → Laporan posisi keuangan → Laporan laba/rugi
 - Laporan laba/rugi → Laporan perubahan modal → Laporan posisi keuangan
 - Laporan posisi keuangan → Laporan perubahan modal → laporan laba/rugi
 - Laporan laba/rugi → laporan posisi keuangan → laporan perubahan modal

QUIZ KD 6

1. Jurnal penutup yaitu ...
 - a. Jurnal yang digunakan untuk menutup saldo akun nominal sehingga memiliki saldo nol.
 - b. Jurnal untuk membalikkan jurnal penyesuaian
 - c. Jurnal untuk memindahkan saldo laba atau rugi perusahaan.
 - d. Jurnal untuk mencatat transaksi yang terjadi di perusahaan.
2. Akun yang harus ditutup dalam jurnal penutup yaitu ...
 - a. Akun neraca
 - b. Akun riil
 - c. Akun nominal
 - d. Akun harta
3. Berikut ini merupakan akun yang dibuat jurnal penutup yaitu ...
 - a. Harta, utang dan modal.
 - b. Harta dan beban
 - c. Utang, modal dan pendapatan
 - d. Pendapatan dan beban.
4. Akun – akun yang harus dipindahkan ke perkiraan modal pada saat membuat jurnal penutup yaitu ...
 - a. Prive dan beban
 - b. Modal dan pendapatan
 - c. Prive dan laba/rugi
 - d. Pendapatan dan beban
5. Berikut ini merupakan akun yang dibuat jurnal penutup kecuali ...
 - a. Penjualan
 - b. Modal
 - c. Prive
 - d. Pembelian
6. Perhatikan daftar akun berikut :

A	B	C
1. Prive	1. Retur pembelian	1. Beban Gaji
2. Iklan dibayar di muka	2. Beban iklan	2. Penjualan
3. Retur penjualan	3. Sewa dibayar dimuka	3. Pembelian

Akun yang harus dipindahkan ke dalam ikhtisar laba/rugi yang pada saat penutupan bersaldo debet yaitu ...

- a. A3 dan C2
- b. B1 dan C2
- c. A3 dan B1
- d. B2 dan C2

7. Jurnal penutup yang benar untuk mencatat penjualan sebesar Rp. 5.000.000,00 yaitu ...
- Modal Rp. 5.000.000,00
Pendapatan Rp. 5.000.000,00
 - Pendapatan Rp. 5.000.000,00
Modal Rp. 5.000.000,00
 - Ikhtisar laba/rugi Rp. 5.000.000,00
Penjualan Rp. 5.000.000,00
 - Penjualan Rp. 5.000.000,00
Ikhtisar laba/rugi Rp. 5.000.000,00
8. Dalam catatan akuntansi sebuah perusahaan terdapat jurnal sebagai berikut :
- Modal Rp. 3.000.000,00
Ikhtisar laba/rugi Rp. 3.000.000,00
- Jurnal tersebut merupakan jurnal untuk ..
- Menutup rugi yang diderita perusahaan
 - Menutup laba yang diperoleh perusahaan
 - Menyesuaikan jumlah modal pemilik
 - Mencatat transaksi penerimaan modal.
9. Jurnal penutup yang benar untuk mencatat pengambilan pribadi Tuan Adhitya berupa kas sebesar Rp. 100.000,00, yaitu ...
- Prive Tuan Adhitya Rp. 100.000,00
Modal Rp. 100.000,00
 - Modal Rp. 100.000,00
Prive Tuan Adhitya Rp. 100.000,00
 - Prive Tuan Adhitya Rp. 100.000,00
Ikhtisar laba/rugi Rp. 100.000,00
 - Ikhtisar laba/rugi Rp. 100.000,00
Prive Tuan Adhitya Rp. 100.000,00
10. Jurnal penutup yang benar untuk mencatat beban gaji sebesar Rp. 1.350.000,00 yaitu ...
- Beban Gaji Rp. 1.350.000,00
Utang gaji Rp. 1.350.000,00
 - Utang gaji Rp. 1.350.000,00
Modal Rp. 1.350.000,00
 - Ikhtisar laba/rugi Rp. 1.350.000,00
Beban gaji Rp. 1.350.000,00
 - Beban gaji Rp. 1.350.000,00
Ikhtisar laba/rugi Rp. 1.350.000,00

11. Jurnal penutup yang benar untuk mencatat laba yang diperoleh perusahaan sebesar Rp. 6.750.000,00 yaitu ...

- a. Modal Rp. 6.750.000,00
 Ikhtisar laba/rugi Rp. 6.750.000,00
 b. Ikhtisar laba/rugi Rp. 6.750.000,00
 Modal Rp. 6.750.000,00
 c. Laba Rp. 6.750.000,00
 Kas Rp. 6.750.000,00
 d. Rugi Rp. 6.750.000,00
 Kas Rp. 6.750.000,00

12. Berikut data keuangan PD Aneka Jaya Per 31 Desember 2015 :

- Penjualan Rp. 55.000.000,00
 Harga Pokok Penjualan Rp. 37.500.000,00
 Beban bagian penjualan Rp. 3.350.000,00
 Beban administrasi umum Rp. 2.850.000,00
 Jurnal penutup 31 Desember 2015 yang benar adalah ...
 a. Ikhtisar laba rugi Rp. 55.000.000,00
 Penjualan Rp. 55.000.000,00
 b. Beban bagian penjualan Rp. 3.350.000,00
 Ikhtisar laba rugi Rp. 3.350.000.000,00
 c. Ikhtisar laba rugi Rp. 37.500.000,00
 Harga Pokok Penjualan Rp. 37.500.000,00
 d. Beban administrasi Rp. 2.850.000,00
 Ikhtisar laba rugi Rp. 2.850.000,00

13. Perhatikan data sebagian neraca lajur berikut !

(dalam ribuan rupiah)											
No	Keterangan	Neraca Saldo		AJP		NSD		L/R		Neraca	
		D	K	D	K	D	K	D	K	D	K
411	Penjualan		500				500		500		
412	Retur penjualan & pengurangan harga	25				25		25			
413	Potongan penjualan	50				50		50			
511	Pembelian	200				200		200			
512	Retur pembelian & pengurangan harga		75				75		75		
513	Potongan pembelian		50				50		50		

Dari data tersebut penyusunan jurnal penutup yang tepat adalah ...

- a. Penjualan 500
 Retur penjualan & pengurangan harga 50
 Ikhtisar laba rugi 550
 b. Pembelian 200
 Potongan pembelian 50
 Ikhtisar laba rugi 250

- c. Potongan penjualan 50
Ikhtisar laba rugi 50
- d. Ikhtisar laba rugi 125
Retur pembelian & pengurangan harga 75
Potongan pembelian 50
14. Perusahaan mendapatkan pendapatan bunga sebesar Rp. 1.500.000,00 maka jurnal penutup yang dibuat adalah ...
- a. Pendapatan bunga Rp. 1.500.000,00
Ikhtisar laba rugi Rp. 1.500.000,00
- b. Pendapatan bunga Rp. 1.500.000,00
Modal Rp. 1.500.000,00
- c. Ikhtisar laba rugi Rp. 1.500.000,00
Pendapatan bunga Rp. 1.500.000,00
- d. Modal Rp. 1.500.000,00
Pendapatan bunga Rp. 1.500.000,00
15. Berikut data keuangan PD Makmur Abadi Per 31 Desember 2015 :
- Pembelian Rp. 42.000.000,00
Retur pembelian Rp. 700.000,00
Potongan pembelian Rp. 300.000,00
Beban angkut pembelian Rp. 1.350.000,00
Jurnal penutup 31 Desember 2015 yang benar adalah ...
- a. Beban angkut pembelian Rp. 1.350.000,00
Ikhtisar laba rugi Rp. 1.350.000,00
- b. Ikhtisar laba rugi Rp. 700.000,00
Retur pembelian Rp. 700.000.000,00
- c. Ikhtisar laba rugi Rp. 42.000.000,00
Pembelian Rp. 42.000.000,00
- d. Ikhtisar laba rugi Rp. 300.000,00
Potongan pembelian Rp. 300.000,00
16. Perhatikan daftar akun berikut :

A	B	C
1. Penjualan	1. Retur pembelian	1. Beban Gaji
2. Iklan dibayar di muka	2. Beban iklan	2. Penjualan
3. Retur penjualan	3. Sewa dibayar dimuka	3. Pembelian

Akun yang harus dipindahkan ke dalam ikhtisar laba/rugi yang pada saat penutupan bersaldo kredit yaitu ...

- a. A3 dan C2
b. B1 dan C2
c. A3 dan B2
d. B2 dan C2

17. Jurnal penutup yang benar untuk mencatat rugi yang diderita perusahaan sebesar Rp. 750.000,00 yaitu ...

a.	Modal	Rp. 750.000,00
	Ikhtisar laba/rugi	Rp. 750.000,00
b.	Ikhtisar laba/rugi	Rp. 750.000,00
	Modal	Rp. 750.000,00
c.	Laba	Rp. 750.000,00
	Kas	Rp. 750.000,00
d.	Rugi	Rp. 750.000,00
	Kas	Rp. 750.000,00

18. Perhatikan daftar akun berikut :

A	B	C
1. Penjualan	1. Retur pembelian	1. Modal Tuan Jaya
2. Iklan dibayar di muka	2. Piutang dagang	2. Penjualan
3. Kas	3. Sewa dibayar dimuka	3. Pembelian

Akun yang dibuat jurnal penutup yaitu ...

- A2 dan C2
- A1 dan C3
- B1 dan C1
- B3 dan A3

19. Dalam catatan akuntansi sebuah perusahaan terdapat jurnal sebagai berikut

Ikhtisar laba/rugi	Rp. 5.000.000,00
Modal	Rp. 5.000.000,00

Jurnal tersebut merupakan jurnal untuk ..

- Menutup rugi yang diderita perusahaan
- Menutup laba yang diperoleh perusahaan
- Menyesuaikan jumlah modal pemilik
- Mencatat transaksi penerimaan modal.

KUNCI JAWABAN & PEMBAHASAN

QUIZ KD 1

1. Jawaban yang benar adalah C .
Perusahaan Dagang merupakan perusahaan yang kegiatannya membeli barang dagang dengan tujuan untuk dijual kembali, tanpa mengubah bentuk terhadap barang tersebut maupun melakukan pengolahan lebih lanjut.
2. Jawaban yang benar adalah B
Syarat 2/10, n.30 :
Angka 2 menunjukkan persenan potongan yang diberikan
Angka 10 menunjukkan hari terakhir diberikannya potongan
Dan angka 30 menunjukkan pembayaran maksimal dilakukan pada hari ke 30 setelah transaksi
3. Jawaban yang benar adalah A
Free on Board (FOB) shipping point (prangko gudang penjual) merupakan syarat pembayaran dimana pembeli menanggung semua ongkos pengiriman sampai barang dagangan tersebut sejak dari gudang penjual sampai barang dagangan ada di gudang pembeli.
4. Jawaban yang benar adalah D
Tanggal 6 Januari 2016 dijual barang dagang secara kredit kepada PT Ulva Jaya sebesar Rp. 500.000,00 , transaksi tersebut dapat dicatat ke dalam jurnal penjualan karenafungsi jurnal penjualan adalah untuk mencatat transaksi penjualan secara kredit.
5. Jawaban yang benar adalah B (1) dan (2)
 - (1) Tanggal 5 November 2015 dibayar kepada CV. Bunga untuk melunasi utang sebesar Rp. 3.500.000,00 dengan potongan 2%
 - (2) Tanggal 10 November 2015 dibeli tunai barang dagangan dari Toko Anda seharga Rp. 500.000,00
 - (3) Tanggal 15 November 2015 dibeli barang dagang dari Toko Berkah seharga Rp. 1.500.000,00 dengan syarat 3/15, n/30.
 - (4) Tanggal 20 November 2015 dijual barang dagang tunai kepada Toko Cantik seharga Rp. 750.000,00

Jurnal pengeluaran kas merupakan jurnal yang digunakan untuk mencatat pengeluaran kas, transaksi no (1) terjadi pengeluaran kas untung melunasi utang dan transaksi no (2) pengeluaran kas digunakan untuk membeli

barang dagang. Transaksi no (3) dicatat ke dalam jurnal penjualan dan transaksi no (4) ke dalam jurnal penerimaan kas

6. Jawaban yang benar adalah C

Tanggal 17 Januari dijual barang dagang dengan syarat 2/10, n/30 kepada Toko Salwa sebesar Rp. 6.500.000,00 maka dapat dicatat ke dalam jurnal penjualan karena transaksi tersebut menjual barang dengan syarat berarti secara kredit.

7. Jawaban yang benar adalah D

Pada tanggal 1 Agustus 2016 dibeli barang dagangan secara kredit sebesar Rp. 5.000.000,00 transaksi tersebut dapat dicatat ke dalam jurnal pembelian, karena transaksi tersebut merupakan transaksi pembelian secara kredit, pembelian bertambah sebesar Rp. 5000.000,00 dicatat disebelah Debet dan karena belum membayar maka Utang Dagang bertambah sebesar Rp 5.000.000,00 dicatat disebelah Kredit.

8. Jawaban yang benar adalah A

PD. JAYA SAKTI	Nomor : 04/KM/10
Jln. Pandanaran No. 12 Semarang	Tanggal : 26
Oktober 2015	
BUKTI PENERIMAAN KAS	
Diterima dari : Toko Mawar	
Uang sejumlah : Rp. 3.000.000,00	
Dengan huruf : Tiga juta rupiah	
Keterangan : Penerimaan tagihan piutang	
Disetujui oleh	Dibukukan oleh
oleh	Diterima
Aditya	Budi
	Candra

Bukti transaksi tersebut merupakan bukti penerimaan kas sehingga dicatat ke dalam jurnal penerimaan kas, dengan ketentuan kas bertambah dicatat sebelah debet Rp. 3.000.000,00 dan piutang berkurang dicatat sebelah kredit sebesar Rp. 3.000.000,00, sehingga jurnalnya :

Tanggal	No Bukti	Ket	Ref	Debit		Kredit			
				Kas	Potongan Penjualan	Penjualan	Piutang Dagang	Serba-serbi	
								Akun	Ref Jumlah
Oktober	26	04/KM/10	Toko Mawar	Rp3,000,000.00			Rp3,000,000.00		

9. Jawaban yang benar adalah D

Dikembalikan barang kepada penjual barang yang dibeli karena rusak Rp. 1.700.000,00. Jurnal yang dibuat untuk mencatat transaksi tersebut adalah jurnal umum karena barang dikembalikan maka jumlah utang berkurang dicatat disebelah debet Rp. 1.700.000,00 dan dicatat ke dalam retur pembelian sebelah kredit Rp. 1.700.000,00 karena mengembalikam atas barang yang dibeli dari penjual.

10. Jawaban yang benar adalah C

PT ABC JAKARTA				
Dijual kepada : Toko Mercubuana Yogyakarta			Tanggal : 09 Desember 2015 No. Faktur : 05/J/10 Syarat pembayaran : 2/10, n/30	
No.	Keterangan	Unit	Harga Satuan (Rp)	Jumlah Harga (Rp)
1.	Asus Zenfone 5	4	Rp. 2.100.000,00	Rp. 8.400.000
TOTAL				Rp. 8.400.000
Dengan huruf : Delapan juta empat ratus ribu rupiah				
PT ABC				
Bella				

Bukti transaksi tersebut merupakan Faktur penjualan sehingga dicatat ke dalam jurnal penjualan dengan pencatatan penjualan bertambah disebelah kredit total Rp. 8.400.000,00, dan piutang dagang bertambah disebelah debet Rp. 8.400.000,00 karena belum dilakukan pembayaran dengan uang tunai.

11. Jawaban yang benar adalah B

(1) Pada tanggal 1 Mei 2015 dibeli barang dagang dari PT Sumber Baru sebesar Rp. 1.500.000,00 dibayar tunai.

*Pembelian bertambah dicatat sebelah Debet sebesar Rp. 1.500.000,00
Kas berkurang dicatat sebelah Kredit sebesar Rp 1.500.000,00

(2) Tanggal 6 Mei dibeli perlengkapan kantor dari CV Wahana sebesar Rp. 200.000,00

*Perlengkapan bertambah dicatat dikolom serba serbi sebelah Debet sebesar Rp. 200.000,00

Kas berkurang dicatat sebelah Kredit sebesar Rp. 200.000,00

- (3) Tanggal 10 Mei Diambil uang sebesar Rp. 300.000,00 untuk keperluan pribadi.

*Prive bertambah dicatat dikolom serba serbi sebelah Debet sebesar Rp. 300.000,00

Kas berkurang dicatat sebelah Kredit sebesar Rp. 300.000,00

Tanggal	No. Bukti	Keterangan	Ref	Utang Dagang	Debet			Kredit	
					Pembelian	Serba-serbi			Potongan Pembelian
						Akun	Ref	Jumlah	
Mei	1	PT Sumber Baru			Rp 1,500,000.00			Rp 1,500,000.00	
2015	6	CV Wahana				Perlengkapan kantor		Rp 200,000.00	
	10					Prive		Rp 300,000.00	

12. Jawaban yang benar adalah A

- (4) Pada tanggal 2 Maret 2016 Menjual barang dagang kepada Toko Matahari sebesar Rp. 2.175.000,00 dengan syarat 2/10, n /30

*Piutang bertambah karena menjual barang secara kredit, piutang bertambah sebelah Debet sebesar Rp. 2.175.000,00

Transaksi tersebut merupakan transaksi penjualan barang dagang sehingga penjualan bertambah dicatat disebelah kredit sebesar Rp. 2.175.000,00

- (5) Tanggal 6 Maret 2016, menerima kembali sebagian barang yang dijual kepada Toko Matahari sebesar Rp. 175.000,00

*Menerima barang yang telah dijual sehingga piutang berkurang sebesar Rp. 175.000,00 dicatat disebelah kredit

Sedangkan retur penjualan bertambah karena barang yang telah dijual dikembalikan dan dicatat disebelah debit sebesar Rp.175.000,00

- (6) Tanggal 15 Maret 2016, Toko Matahari melunasi transaksi yang terjadi pada tanggal 2 Maret 2016

*Toko Matahari melunasi sehingga perusahaan mendapatkan kas dicatat disebelah debit sebesar Rp. 2000.000,00 dari total piutang awal Rp. 2.175.000,00 dikurangi dengan pengurangan piutang karena pengembalian barang Rp. 175.000,00 , karena Toko matahari telah melakukan pelunasan maka piutang berkurang sebesar Rp. 2.000.000,00

13. Jawaban yang benar adalah D

Tanggal	No. Bukti	Keterangan	Ref	Debet			Kredit		
				Utang Dagang	Pembelian	Serba-serbi		Kas	Potongan Pembelian
						Akun	Ref		
Mei 1		PT Sumber Baru			Rp 1,500,000.00			Rp 1,500,000.00	
2015	6	CV Wahana					Rp 200,000.00	Rp 200,000.00	
	10						Rp 300,000.00	Rp 300,000.00	

Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
Pembelian		Rp 1,500,000.00	Kas		Rp 2,000,000.00
Perlengkapan kantor		Rp 200,000.00			
Prive		Rp 300,000.00			
Total Debet		Rp 2,000,000.00	Total Kredit		Rp 2,000,000.00

Ketika melakukan rekapitulasi maka yang dicatat dari jurnal adalah setiap akun yang ada beserta jumlah total nominalnya.

14. Jawaban yang benar adalah B

PT Multimedia membeli komputer dari PT Samsung sebesar Rp. 2.000.000,00 secara tunai dengan ongkos pengiriman sebesar Rp. 50.000,00 yang ditanggung oleh PT Multimedia. Pencatatan ke dalam jurnal yang benar atas transaksi tersebut adalah Pembelian bertambah dicatat disebelah debit sebesar Rp. 2.000.000,00, selain itu karena menanggung biaya pengiriman maka terjadi penambahan biaya angkut pembelian dicatat disebelah debit sebesar Rp. 50.000,00 serta Kas dicatat disebelah kredit sebesar Rp. 2.050.000,00 karena transaksi dilakukan secara tunai sehingga kas berkurang.

15. Jawaban yang benar adalah D

Tanggal		No Bukti	Keterangan	Ref	Debit	Kredit
					Piutang Dagang	Penjualan
Apr-15	5	F-001	PT ABC		Rp 100,000.00	Rp 100,000.00
	7	F-002	PT XYZ		Rp 50,000.00	Rp 50,000.00
	9	F-003	PT JKL		Rp 20,000.00	Rp 20,000.00

Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
Piutang Dagang		Rp 170,000.00	Penjualar		Rp 170,000.00
Total Debet		Rp 170,000.00	Total Kredit		Rp 170,000.00

Ketika melakukan rekapitulasi maka yang dicatat dari jurnal adalah setiap akun yang ada beserta jumlah total nominalnya.

16. Jawaban yang benar adalah B

karakteristik dari perusahaan dagang adalah ...

- Pendapatan diperoleh dari penjualan barang dagang
- Barang yang diperjualbelikan tidak diubah bentuk dan fungsinya.
- Beban usaha perusahaan terbagi atas beban pemasaran dan beban administrasi umum
- Akun dari perusahaan dagang diantaranya adalah persediaan barang dagang, pembelian, retur pembelian, potongan pembelian, penjualan, retur penjualan, potongan penjualan, dan beban angkut pembelian.

17. Jawaban yang benar adalah A

Jurnal pembelian berfungsi mencatat pembelian persediaan barang dagang, perlengkapan maupun peralatan secara kredit

18. Jawaban yang benar adalah C

Transaksi tersebut dapat dicatat ke dalam jurnal penerimaan kas, dengan rincian Kas bertambah Rp 1.000.000,00 di sebelah debet dan Piutang berkurang Rp 1.000.000,00 di sebelah kredit.

19. Jawaban yang benar adalah D

Transaksi pengembalian barang dagang merupakan transaksi retur, baik retur penjualan maupun retur pembelian dicatat ke dalam jurnal umum/memorial

QUIZ KD 2

1. Jawaban yang benar adalah A
Terdapat dua buku besar di perusahaan dagang yaitu buku besar utama dan buku besar pembantu.
2. Jawaban yang benar adalah B
Di perusahaan dagang umumnya terdapat 3 macam buku besar pembantu, yaitu pembantu utang, pembantu piutang dan pembantu persediaan.
3. Jawaban yang benar adalah D
Neraca saldo adalah daftar yang memuat nama-nama akun pada buku besar baik akun riil maupun nominal beserta saldonya masing-masing.
4. Jawaban yang benar adalah C
Bentuk buku besar ada 4 yaitu bentuk T, bentuk dua kolom (skontro), bentuk tiga kolom (saldo tunggal) dan bentuk empat kolom (saldo rangkap).
5. Jawaban yang benar adalah B
Posting merupakan proses pengelompokkan akun dari jurnal ke buku besar.
6. Jawaban yang benar adalah B
Akun nominal merupakan akun sementara, yang tergolong dalam akun pendapatan dan beban. Piutang tidak tergolong dalam pendapatan dan beban akan tetapi merupakan akun riil.
7. Jawaban yang benar adalah A
Akun riil adalah akun yang tergolong dalam harta utang dan modal. Penjualan merupakan akun nominal

8. Jawaban yang benar adalah A

Jurnal Penjualan

Halaman : 1					
Tanggal	No Bukti	Keterangan	Ref	Debit	Kredit
Apr-15	5	F-01	Toko Matahari	Piutang Dagang	Penjualan
				Rp 1,000,000.00	Rp 1,000,000.00

Jurnal Umum

Halaman : 1					
Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit
Apr-15	8	Retur Penjualan		Rp 500,000.00	
		Piutang Dagang Toko Matahari			Rp 500,000.00

tanggal 1 april terdapat saldo piutang dagang sebesar Rp. 100.000,00 & saldo penjualan Rp. 300.000,00

Buku Besar					
Nama Akun : Piutang Dagang			No. Akun : 112		
Tanggal	Ket	Ref	Debit	Kredit	Saldo
					Debit Kredit
Apr-15	1 Saldo				Rp 100,000.00
	5	JP 01	Rp1,000,000.00		Rp1,100,000.00
	7	JU 01		Rp500,000.00	Rp 600,000.00

Saldo normal piutang adalah Debet maka pada tanggal 1 dicatat di kolom saldo sebelah Debet Rp. 100.000,00 ; Kemudian tanggal 5 terjadi transaksi penjualan sehingga piutang dagang bertambah disebelah debet Rp. 1.000.000,00 kolom ref diisi JP 01 karena sumber nya bersama dari jurnal penjualan halaman 1, dan tanggal 8 April terjadi pengurangan piutang dagang akibat retur penjualan dicatat disebelah kredit Rp. 500.000,00 dengan ref dari Jurnal umum halaman 1.

9. Jawaban yang benar adalah C

Rekapitulasi Jurnal Pembelian						
Periode Desember 2015						
Debet			Kredit			
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah	
Pembelian	511	Rp3,000,000.00	Utang Dagang	211	Rp 3,000,000.00	
Total Debet		Rp3,000,000.00	Total Kredit		Rp 3,000,000.00	

Rekapitulasi Jurnal Pengeluaran Kas						
Periode Desember 2015						
Debet			Kredit			
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah	
Pembelian	511	Rp 1,500,000.00	Kas	211	Rp 1,700,000.00	
Utang Dagang	211	Rp 200,000.00				
Total Debet		Rp 1,700,000.00	Total Kredit		Rp 1,700,000.00	

Buku Besar						
Nama Akun : Pembelian			No. Akun : 511			
Tanggal	Keterangan		Ref	Debet	Kredit	Saldo
						Debet Kredit
Desember 2015	31	Jurnal pembelian	JB 01	Rp3,000,000.00		Rp3,000,000.00
	31	Jurnal pengeluaran kas	JKK 01	Rp1,500,000.00		Rp4,500,000.00

10. Jawaban yang benar adalah D

Daftar Saldo Utang
Periode 1 Juli 2015

No.	Nama Kreditur	Saldo
1	Toko Pemuda	Rp 2,500,000.00
2	Toko Gelora	Rp 1,000,000.00
3	Toko Bangkit	Rp 1,500,000.00

UD Pelangi						
Jurnal Pembelian						
Per 31 Juli 2015						
Tanggal	No, Faktur	Keterangan	Syarat Pembayaran	Debet	Kredit	
				Pembelian	Utang Dagang	
Juli 2015	4	245 Toko Gelora	2/10, n/30	Rp 2,500,000.00	Rp 2,500,000.00	
	8	365 Toko Bangkit	2/10, n/31	Rp 1,100,000.00	Rp 1,100,000.00	
	10	471 Toko Matahari	2/10, n/32	Rp 575,000.00	Rp 575,000.00	

Buku Besar Utang Dagang						
Nama : Toko Gelora						
Tanggal	Ket	Debet	Kredit	Saldo		
				Debet	Kredit	
Juli 2015	1	Saldo			Rp 1,000,000.00	
	4	Dibeli	Rp 2,500,000.00		Rp 3,500,000.00	

Saldo normal utang terletak di sebelah kredit, sehingga saldo utang Toko Gelora pada tanggal 1 Juli diposting ke buku pembantu di sebelah kredit sebesar Rp. 1.000.000,00 dan Tanggal 4 Juli terjadi transaksi pembelian secara kredit sehingga utang bertambah disebelah kredit sebesar Rp. 2.500.000,00 dan jumlah saldo utang dijumlah menjadi Rp. 3.500.000,00

11. Jawaban yang benar adalah B

Buku Besar							
Nama Akun : Pembelian				No. Akun : 511			
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Desember 2015	31	Jurnal pembelian	JB 01	Rp3,000,000.00		Rp3,000,000.00	
	31	Jurnal pengeluaran kas	JKK 01	Rp1,500,000.00		Rp4,500,000.00	

Buku Besar							
Nama Akun : Piutang Dagang				No. Akun : 112			
Tanggal		Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
						Debet	Kredit
Apr-15	1	Saldo	v			Rp 100,000.00	
	5		JP 01	Rp1,000,000.00		Rp1,100,000.00	
	7		JU 01		Rp500,000.00	Rp 600,000.00	

Neraca Saldo			
Per 31 Desember 2015			
No. Akun	Nama Akun	Debet	Kredit
112	Piutang Dagang	Rp 600,000.00	
511	Pembelian	Rp 4,500,000.00	

Jumlah nominal yang dipindahkan ke dalam neraca saldo adalah jumlah total saldo dari masing masing akun dan disesuaikan dengan letak saldo debit kreditnya. Di bagian buku besar saldo piutang dagang bersaldo akhir Rp. 600.000,00 di sisi debit begitu juga dengan pembelian jumlah saldo akhir berada disisi debit sebesar Rp. 4.500.000,00

12. Jawaban yang benar adalah A

Daftar Saldo Piutang

Periode 1 Juni 2015

No.	Nama Kreditur	Saldo
1	Toko Jaya	Rp 4,000,000.00
2	Toko Glory	Rp 2,000,000.00
3	Toko Makmur	Rp 1,550,000.00

UD Barokah					
Jurnal Penjualan					
Per 31 Juni 2015					
Tanggal	No, Faktur	Keterangan	Syarat Pembayaran	Debet	Kredit
				Piutang Dagang	Penjualan
Juni 2015	3	101	Toko Jaya	2/10, n/30	Rp 1,100,000.00
	5	102	Toko Glory	2/10, n/31	Rp 810,000.00
	7	103	Toko Makmur	2/10, n/32	Rp 5,700,000.00
				Rp 7,610,000.00	Rp 7,610,000.00

Buku Besar Piutang Dagang					
Nama : Toko Jaya					
Tanggal	Ket	Debet	Kredit	Saldo	
				Debet	Kredit
Juni 2015	1	Saldo		Rp 4,000,000.00	
	4	Dibeli	Rp 1,100,000.00		Rp 5,100,000.00

Saldo normal piutang terletak di sebelah debet, sehingga saldo piutang Toko Jaya pada tanggal 1 Juli diposting ke buku pembantu di sebelah debet sebesar Rp. 4.000.000,00 dan Tanggal 3 Juli terjadi transaksi penjualan secara kredit sehingga piutang bertambah disebelah debet sebesar Rp. 1.100.000,00 dan jumlah saldo piutang dijumlah menjadi Rp. 5.100.000,00

13. Jawaban yang benar adalah C

Jurnal Pembelian

Halaman : 1					
Tanggal	No Bukti	Keterangan	Ref	Debit	Kredit
				Pembelian	Utang Dagang
Mei 2015	6	F-24	Toko Pelangi	Rp 750,000.00	Rp 750,000.00

Jurnal Umum

Halaman : 1					
Tanggal	Keterangan		Ref	Debit	Kredit
Mei 2015	10	Utang Dagang Toko Pelangi		Rp 100,000.00	
		Retur Pembelian			Rp 100,000.00

Tanggal 1 Mei terdapat saldo utang dagang sebesar Rp. 250.000,00 & saldo pembelian Rp. 500.000,00

Buku Besar						
Nama Akun : Utang Dagang				No. Akun : 211		
Tanggal	Ket	Ref	Debit	Kredit	Saldo	
					Debit	Kredit
Mei 2015	1	Saldo				Rp 250,000.00
	6	JB 01		Rp 750,000.00		Rp 1,000,000.00
	10	JU 01	Rp 100,000.00			Rp 900,000.00

Saldo normal utang adalah kredit maka pada tanggal 1 dicatat di kolom saldo sebelah kredit Rp. 250.000,00 ; Kemudian tanggal 6 terjadi transaksi pembelian sehingga utang dagang bertambah disebelah kredit Rp. 750.000,00 kolom ref diisi JB 01 karena sumber nya bersama dari jurnal pembelian halaman 1, dan tanggal 10 Mei terjadi pengurangan utang dagang akibat retur pembelian dicatat disebelah debit Rp. 100.00,00 dengan ref dari Jurnal umum halaman 1.

14. Jawaban yang benar adalah D

Rekapitulasi Jurnal Pembelian					
Periode Desember 2015					
Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
Pembelian	511	Rp2,000,000.00	Utang Dagang	211	Rp 2,000,000.00
Total Debet		Rp2,000,000.00	Total Kredit		Rp 2,000,000.00

Rekapitulasi Jurnal Pengeluaran Kas					
Periode Desember 2015					
Debet			Kredit		
Nama Akun	No. Akun	Jumlah	Nama Akun	No. Akun	Jumlah
Utang Dagang	211	Rp 550,000.00	Kas	111	Rp 1,900,000.00
Prive Jaya	312	Rp 150,000.00	Potongan Pembelian	513	Rp 100,000.00
Pembelian	511	Rp1,000,000.00			
Beban Sewa	612	Rp 300,000.00			
Total Debet		Rp2,000,000.00	Total Kredit		Rp 2,000,000.00

Buku Besar						
Nama Akun : Utang Dagang				No. Akun : 211		
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Desember 2015	31 Jurnal pengeluaran kas	JKK 01		Rp 2,000,000.00		Rp 2,000,000.00
	31 Jurnal pembelian	JB 01	Rp550,000.00			Rp 1,450,000.00

15. Jawaban yang benar adalah A

Buku Besar						
Nama Akun : Utang Dagang				No. Akun : 211		
Tanggal	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Mei 2015	1	Saldo	√			Rp 250,000.00
	6			Rp750,000.00		Rp 1,000,000.00
	10	JU 01	Rp 100,000.00			Rp 900,000.00

Buku Besar						
Nama Akun : Penjualan				No. Akun : 411		
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Desember 2015	31 Jurnal penjualan	JP 01		Rp3,000,000.00		Rp 3,000,000.00
	31 Jurnal penerimaan kas	JKM 01		Rp6,000,000.00		Rp 9,000,000.00

Neraca Saldo			
Per 31 Desember 2015			
No. Akun	Nama Akun	Debet	Kredit
211	Utang Dagang		Rp 900,000.00
411	Penjualan		Rp 9,000,000.00

Jumlah nominal yang dipindahkan ke dalam neraca saldo adalah jumlah total saldo dari masing masing akun dan disesuaikan dengan letak saldo debit kreditnya. Di bagian buku besar saldo utang dagang bersaldo akhir Rp. 900.000,00 di sisi kredit begitu juga dengan penjualan jumlah saldo akhir berada disisi kredit sebesar Rp. 9.000.000,00

16. Jawaban yang benar adalah A

Akun nominal merupakan akun yang berisi pendapatan dan beban.

17. Jawaban yang benar adalah B

Akun sewa dibayar dimuka dan piutang dagang merupakan bagian dari akun riil karena tergolong ke dalam harta.

18. Jawaban yang benar adalah C

Fungsi dari buku besar pembantu utang adalah untuk mencatat daftar saldo utang yang dimiliki perusahaan

19. Jawaban yang benar adalah D

Terdapat 3 jenis buku besar pembantu yaitu buku pembantu utang, buku pembantu piutang dan buku pembantu persediaan barang dagang.

QUIZ KD 3

1. Jawaban yang benar adalah C
Terdapat 2 metode atau pendekatan dalam penyusunan jurnal penyesuaian yaitu metode ikhtisar laba rugi dan harga pokok penjualan
2. Jawaban yang benar adalah D
Unsur HPP antara lain persediaan barang dagang awal, pembelian, biaya angkut pembelian, retur pembelian, potongan pembelian dan persediaan barang dagang akhir. Penjualan bukan termasuk unsur HPP.
3. Jawaban yang benar adalah A
 - (1) Beban gaji yang masih harus dibayar sebesar Rp. 1.000.000,00
 - (2) Menerima pendapatan atas penjualan barang dagang Rp. 50.000,00
 - (3) Pendapatan bunga yang belum diterima sebesar Rp. 75.000,00
 - (4) Membayar gaji sebesar Rp. 2.500.000,00

Dari data tersebut yang perlu dilakukan penyesuaian adalah nomor (1) dan (3) karena yang perlu dilakukan penyesuaian antara lain, gaji yang masih harus dibayar, pendapatan yang masih harus diterima, gaji dibayar dimuka, pendapatan diterima dimuka, penyusutan aktiva tetap, pemakaian perlengkapan, persediaan barang dagang dan unsur hpp jika menggunakan metode HPP.

4. Jawaban yang benar adalah B
Diketahui di neraca saldo terdapat perlengkapan senilai Rp. 1.500.000, di akhir tahun perlengkapan tersebut masih tersisa senilai Rp. 500.000,00, nilai perlengkapan yang harus disesuaikan adalah sebesar Rp. 1.000.000,00. Nilai perlengkapan yang dibuat jurnal penyesuaian adalah yang terpakai, jadi $\text{Rp. 1.500.000,00} - \text{Rp. 500.000,00} = \text{Rp. 1.000.000,00}$
5. Jawaban yang benar adalah D
 - e. Persediaan barang dagang pada tanggal 1 Januari 2015 sebesar Rp. 8.000.000,00 dan persediaan barang dagang pada tanggal 31 Desember 2015 sebesar Rp. 5.000.000,00 dari data tersebut penyusunan jurnal penyesuaian yang benar adalah
 - Untuk Persediaan awal tanggal 1 Januari 2015
Ikhtisar L/R (D) Rp. 8.000.000,00
Persediaan barang dagang (K) Rp. 8.000.000,00
 - Untuk Persediaan akhir tanggal 31 Desember 2015
Persediaan barang dagang (D) Rp. 5.000.000,00
Ikhtisar L/R (K) Rp. 5.000.000,00

6. Jawaban yang benar adalah C

Sebagian data neraca UD Pelangi per 31 Desember 2015 :

- Asuransi dibayar dimuka Rp. 2.400.000,00
- Beban Iklan Rp. 10.000.000,00
- Beban Sewa Rp. 3.600.000,00

Data penyesuaian pada tanggal 31 Desember 2015 :

(1) Premi asuransi dibayar 1 Juli 2015 untuk 2 tahun

Jurnalnya menggunakan metode harta karena pada saat pencatatan (data di neraca saldo) dicatat sebagai asuransi dibayar dimuka, maka jurnalnya adalah

Beban sewa Rp. 600.000,00

Sewa dibayar dimuka Rp. 600.000,00

(premi asuransi sebesar Rp. 2.400.000,00 untuk 2 tahun (24 bulan) dibayar pada tanggal 1 Juli 2015 sehingga perhitungan nominal angkanya adalah yang sudah terpakai yaitu dari bulan juli hingga desember 2015, dari total $\text{Rp. } 2.400.000,00 \times 6/24 = \text{Rp. } 600.000,00$)

(2) Tanggal 1 Agustus dibayar iklan di Harian Kompas untuk 10 kali penerbitan baru diterbitkan 7 kali.

Jurnalnya menggunakan metode beban/laba rugi karena pada saat pencatatan (data di neraca saldo) dicatat sebagai beban iklan, maka jurnalnya adalah

Iklan dibayar dimuka Rp. 3.000.000,00

Beban iklan Rp. 3.000.000,00

(iklan sebesar Rp. 10.000.000,00 untuk 10 kali penerbitan, karena menggunakan metode beban sehingga perhitungan nominal angkanya adalah yang belum terpakai yaitu sebanyak 3 kali dari total $10.000.000,00 \times 3/10 = \text{Rp. } 3.000.000,00$)

(3) Sewa kantor dibayar 1 september untuk 1 tahun

Sama seperti nomor 2 jurnalnya menggunakan metode beban/laba rugi karena pada saat pencatatan (data di neraca saldo) dicatat sebagai beban sewa, maka jurnalnya adalah

Sewa dibayar dimuka Rp. 2.400.000,00

Beban sewa Rp. 2.400.000,00

(Sewa sebesar Rp. 3.600.000,00 untuk 1 tahun (12 bulan) dibayar pada 1 September 2015, karena menggunakan metode beban sehingga perhitungan nominal angkanya adalah yang belum terpakai yaitu dari bulan januari sampai agustus 2016 dari total $3.600.000,00 \times 8/12 = \text{Rp. } 2.400.000,00$)

7. Jawaban yang benar adalah B

Unsur HPP diantaranya adalah persediaan awal, pembelian, biaya angkut pembelian, potongan pembelian, retur pembelian, dan persediaan akhir. persediaan awal, pembelian, biaya angkut pembelian bersaldo normal debet sehingga pada saat penutupan berada disebelah kredit. Sebaliknya jika potongan pembelian, retur pembelian, dan persediaan akhir bersaldo normal kredit sehingga pada saat penutupan berada disebelah debet.

8. Jawaban yang benar adalah B

Pada tanggal 31 Desember gaji karyawan yang masih harus dibayar sebesar Rp. 2000.000,00, maka ayat penyesuaian yang harus dibuat :

Beban gaji (D) Rp. 2.000.000,00

Utang gaji (K) Rp. 2.000.000,00

Gaji belum dibayar berarti masih menjadi tanggungan perusahaan yang disebut dengan utang,.

9. Jawaban yang benar adalah D

Perusahaan memiliki Mesin Fotocopy senilai Rp. 10.000.000,00. Mesin tersebut disusutkan 10% setiap tahun, Ayat jurnal penyesuaian yang tepat :

Beban penyusutan mesin fotocopy (D) Rp. 1.000.000,00

Akumulasi penyusutan mesin fotocopy (K) Rp. 1.000.000,00
(Rp. 10.000.000,00 \times 10% = Rp. 1.000.000,00)

10. Jawaban yang benar adalah A

Perusahaan masih akan menerima pendapatan bunga sebesar Rp. 500.000,00 pencatatan jurnal penyesuaian yang tepat :

Piutang bunga Rp. 500.000,00

Pendapatan bunga Rp. 500.000,00

(Dicatat sebagai piutang bunga karena perusahaan belum menerima bunga tersebut dan dicatat sebagai pendapatan, karena yang didapatkan adalah pendapatan bunga)

11. Jawaban yang benar adalah B

Unsur HPP	Saldo Normal	Penutupan
Persediaan barang dagang awal	Debet	Kredit
Pembelian	Debet	Kredit
Biaya angkut pembelian	Debet	Kredit
Retur pembelian	Kredit	Debet
Potongan Pembelian	Kredit	Debet
Persediaan barang dagang akhir	Kredit	Debet

12. Jawaban yang benar adalah A

Pada tanggal 1 Juli 2015 UD Makmur menerima sewa sebesar Rp. 2.400.000,00 untuk 2 tahun yang dicatat sebagai pendapatan sewa, dari data tersebut penyesuaian yang harus dilakukan oleh UD Makmur :

Pendapatan sewa (D) Rp. 1.800.000,00

Sewa diterima dimuka (K) Rp. 1.800.000,00

(Pada saat menerima pendapatan dicatat sebagai pendapatan sewa sehingga metode jurnal penyesuaian yang digunakan adalah metode pendapatan/labarugi, Pendapatan sewa diterima Pada 1 Juli 2015 sebesar Rp. 2.400.000,00 untuk 2 tahun (24 bulan) karena menggunakan metode beban sehingga perhitungan nominal angkanya adalah yang belum terpakai yaitu dari bulan januari sampai Juni 2017 dari total $2.400.000,00 \times 18/24 = \text{Rp. } 1.800.000,00$)

13. Jawaban yang benar adalah C

persediaan barang per 1 Mei 2015 Rp. 10.000.000,00 merupakan persediaan awal, sehingga ketika ditutup disebelah kredit sedangkan persediaan barang per 31 Mei 2015 Rp. 2.500.000,00 merupakan persediaan akhir sehingga ketika ditutup disebelah debet, sehingga jurnal penyesuaiannya menggunakan metode HPP :

Harga Pokok penjualan Rp. 10.000.000,00

Persediaan barang dagang Rp. 10.000.000,00

Persediaan barang dagang Rp. 2.500.000,00

Harga Pokok Penjualan Rp. 2.500.000,00

14. Jawaban yang benar adalah B

Pemakaian perlengkapan selama satu tahun sebesar Rp. 2.500.000,00 dari total di neraca sebesar Rp. 3.000.000,00 , maka angka yang dibuat penyesuaiannya adalah angka yang terpakai yaitu Rp. Rp. 2.500.000,00 .

Beban perlengkapan (D) Rp. 2.500.000,00

Perlengkapan (K) Rp. 2.500.000,00

15. Jawaban yang benar adalah D

Pada tanggal 31 Desember 2015 neraca saldo terdapat akun Beban Iklan sebesar Rp. 1.500.000,00, iklan tersebut dibayar pada tanggal 1 November

2015 untuk 15 kali penerbitan dan baru diterbitkan sebanyak 5 kali. Nominal saldo penyesuaian yang harus disesuaikan adalah yang belum terpakai, karena di neraca saldo dicatat sebagai beban iklan sehingga menggunakan metode beban/laba rugi , dengan perhitungan Rp. $1.500.000,00 \times 10/15 = \text{Rp. } 1.000.000,00$

16. Jawaban yang benar adalah C
pendekatan yang digunakan dalam penyusunan penyesuaian perusahaan dagang selain akun persediaan barang dagang adalah pendekatan laba/rugi dan pendekatan harta/utang.
17. Jawaban yang benar adalah A
Salah satu transaksi yang membutuhkan jurnal penyesuaian adalah gaji yang masih harus dibayar sehingga jawaban yang benar adalah Perusahaan belum membayar gaji karyawan sebesar Rp. 5.000.000,00
18. Jawaban yang benar adalah A
jumlah nilai penyusutan yang dicatat perusahaan adalah $5\% \times \text{Rp. } 13.800.000,00 = \text{Rp. } 690.000,00$
19. Jawaban yang benar adalah D
Akun yang tergolong dalam HPP diantaranya Persediaan barang dagang awal, Pembelian, beban angkut pembelian, potongan pembelian, retur pembelian dan persediaan barang dagang akhir, sehingga jawaban yang tepat adalah D Persediaan barang dagang, pembelian dan retur pembelian

QUIZ KD 4

1. Jawaban yang benar adalah B

Trial balance	= Neraca saldo
Worksheet	= Neraca lajur/Kertas Kerja
Owners Equity	= Perubahan modal
Adjustment Entries	= Jurnal penyesuaian
2. Jawaban yang benar adalah A
Penyusunan neraca lajur tergantung dengan metode penyesuaian yang dibuat yaitu metode ikhtisar laba/rugi dan metode harga pokok penjualan.
3. Jawaban yang benar adalah D
Neraca lajur atau sering disebut kertas kerja (worksheet) adalah suatu daftar yang terdiri dari kolom neraca saldo, jurnal penyesuaian, neraca saldo setelah penyesuaian, laporan laba/rugi, dan neraca.

4. Jawaban yang benar adalah B

Tujuan penyusunan neraca lajur adalah untuk memudahkan dalam penyusunan laporan keuangan

5. Jawaban yang benar adalah C

Tahapan pengisian kolom kertas kerja = neraca saldo à jurnal penyesuaian à neraca saldo setelah penyesuaian à laba/rugi à neraca.

6. Jawaban yang benar adalah D

Akun yang dimasukkan ke dalam kolom neraca adalah akun riil yaitu yang tergolong dalam harta, utang dan modal. Penjualan merupakan akun nominal sehingga tidak dimasukkan ke dalam neraca akan tetapi ke dalam kolom laba rugi.

7. Jawaban yang benar adalah D

(dalam ribuan rupiah)											
No	Keterangan	NS		AJP		NSD		L/R		Neraca	
		D	K	D	K	D	K	D	K	D	K
1	Kas	3,000	-	2,000	-	5,000	-	5,000	-	5,000	-
2	Persediaan barang dagang	2,000	-	1,000	2,000	1,000	-	-	-	1,000	-
3	Penjualan	-	1,000	1,000	-	-	2,000	-	2,000	-	-
4	Pembelian	5,000	-	-	2,000	3,000	-	3,000	-	3,000	-
5	Beban gaji	-	-	500	-	500	-	500	-	-	-

Keterangan :

- (1) Kas merupakan akun riil sehingga masuk ke kolom neraca bukan laba rugi dan kas bukan merupakan akun atau transaksi yang butuh jurnal penyesuaian
- (2) Persediaan barang dagang merupakan akun riil setelah disesuaikan maka masuk ke kolom neraca.
- (3) Penjualan merupakan akun nominal setelah disesuaikan masuk ke kolom laba rugi dan setelah disesuaikan harusnya bersaldo 0,
- (4) Pembelian merupakan akun nominal setelah disesuaikan masuk ke kolom laba rugi.
- (5) Beban gaji merupakan akun nominal setelah disesuaikan masuk ke kolom laba rugi.

Jadi jawaban yang tepat adalah nomor (2) (4) dan (5)

8. Jawaban yang benar adalah A

Pada neraca saldo terdapat akun Harga pokok penjualan debit sebesar Rp. 15.000.000,00. Di kolom penyesuaian sebelah kredit sebesar Rp. 2.000.000,00. Penyelesaian akun harga pokok penjualan yang tepat adalah Neraca saldo setelah disesuaikan sebelah debit Rp. 13.000.000,00, karena kolom setelah jurnal penyesuaian merupakan kolom neraca saldo setelah disesuaikan dan jumlah HPP dineraca sebelah debit Rp. 15.000.000,00 di sesuaikan sebanyak Rp. 2.000.000,00 disebelah kredit, sehingga saldo HPP di Neraca saldo setelah disesuaikan bersaldo debit sebesar Rp. 13.000.000,00

9. Jawaban yang benar adalah C

Pada neraca saldo terdapat akun persediaan barang dagang debit sebesar Rp. 2.500.000,00. Di kolom penyesuaian terdapat debit Rp. 1.000.000,00 dan kredit Rp. 2.500.000,00. Sehingga pada kolom neraca saldo disesuaikan bersaldo debit Rp. 1.500.000 dan di kolom neraca juga bersaldo debit Rp. 1.500.000,00 karena akun persediaan barang dagang merupakan akun riil jadi dimasukkan ke dalam kolom neraca

10. Jawaban yang benar adalah B

		(dalam ribuan rupiah)					
No	Keterangan	NSD		L/R		Neraca	
		D	K	D	K	D	K
1	Utang Dagang		1,500		-	-	1,500
2	Modal Ani		4,500	-	4,500	-	4,500
3	Penjualan	-	2,100	-	2,100		-
4	Beban angkut pembelian	100	-	100	-		-
5	Beban sewa	500	-	500	-	500	-

(1) Utang dagang merupakan akun riil sehingga setelah disesuaikan masuk ke kolom Neraca

(2) Akun Modal merupakan akun riil sehingga setelah disesuaikan masuk ke kolom Neraca

(3) Akun Penjualan merupakan akun nominal sehingga setelah disesuaikan masuk ke kolom laba/rugi

(4) Akun beban angkut pembelian merupakan akun nominal sehingga setelah disesuaikan masuk ke kolom laba/rugi

(5) Akun beban sewa merupakan akun nominal sehingga setelah disesuaikan masuk ke kolom laba/rugi

Jadi jawaban yang benar adalah nomor (1) (3) dan (4)

11. Jawaban yang benar adalah A

Pada kolom neraca saldo, saldo beban iklan bernilai 0, akan tetapi pada kolom penyesuaian terdapat saldo debit sebesar Rp. 110.000,00. Dari hal tersebut maka penyelesaian kertas kerja yang tepat adalah Laba rugi sebelah debit Rp. 110.000,00. Akun beban iklan merupakan akun nominal jadi ketika telah dilakukan penyesuaian akun masuk ke kolom neraca saldo setelah disesuaikan dan kolom laba/rugi di sebelah debit.

12. Jawaban yang benar adalah D

		(dalam ribuan rupiah)					
No	Keterangan	Neraca Saldo		AJP		NSD	
		D	K	D	K	D	K
1	Asuransi dibayar dimuka	2000	-	-	500		
2	Sewa diterima dimuka	1000	-	-	100		
3	Pendapatan bunga	-	-	-	300		
4	beban listrik	-	-	300	-		

- (1) Asuransi dibayar dimuka di neraca saldo bersaldo Debet 2000 di AJP bersaldo Kredit 500 sehingga di NSD bersaldo Debet 1500
- (2) Sewa diterima dimuka di neraca saldo bersaldo Debet 1000 di AJP bersaldo Kredit 100 sehingga di NSD bersaldo Debet 900
- (3) Pendapatan bunga di AJP bersaldo Kredit 300 sehingga di NSD bersaldo Kredit 300
- (4) Beban listrik di AJP bersaldo Debet 300 sehingga di NSD bersaldo Debet 300
- Jadi jawaban yang tepat adalah 1 (D) 1500, 2 (D) 900, 3 (K) 300, 4 (D) 300

13. Jawaban yang benar adalah C

Apabila pada kolom Laba/Rugi jumlah kredit lebih banyak dibandingkan dengan jumlah debit maka dapat diketahui bahwa perusahaan mengalami Laba karena pendapatan lebih besar daripada beban.

14. Jawaban yang benar adalah A

		(dalam ribuan rupiah)									
No	Keterangan	Neraca Saldo		AJP		NSD		L/R		Neraca	
		D	K	D	K	D	K	D	K	D	K
1	Penjualan	-	5000	-	-	-	5000	-	5000	-	-
2	Retur penjualan	800	-	-	-	800	-	800	-	-	-
3	Pembelian	7000	-	-	-	7000	-	7000	-	-	-
4	Beban angkut pembelian	200	-	-	-	200	-	200	-	-	-
5	Potongan pembelian	-	300	-	-	-	300	-	300	-	-

Perusahaan mengalami kerugian dilihat dari kolom laba rugi yang jumlah debetnya lebih banyak dibandingkan kolom kredit, di kolom debit jumlahnya sebesar Rp. 7.800,00 sedangkan di kolom kredit jumlahnya hanya Rp. 5.300,00 sehingga perusahaan mengalami kerugian sebesar Rp. 2.800,00

15. Jawab yang benar adalah B

(dalam ribuan rupiah)											
No	Keterangan	Neraca Saldo		AJP		NSD		L/R		Neraca	
		D	K	D	K	D	K	D	K	D	K
1	Piutang dagang	300	-	-	-	300	-	300	-	-	-
2	Asuransi dibayar dimuka	800	-	-	300	500	-	-	-	500	-
3	Prive	50	-	-	-	50	-	50	-	-	-
4	Pendapatan sewa	-	400	-	-	-	400	-	400	-	-
5	Beban angkut pembelian	25	-	25	-	25	-	25	-	-	-

- (1) Piutang dagang merupakan akun riil sehingga masuk ke kolom neraca bukan laba rugi
- (2) Asuransi dibayar dimuka di neraca saldo bersaldo debit 800, di kolom AJP bersaldo kredit 300, maka di kolom NSD bersaldo debit 500, karena asuransi dibayar dimuka merupakan akun riil sehingga masuk ke kolom neraca
- (3) Prive merupakan akun riil sehingga masuk ke kolom neraca bukan laba rugi
- (4) Pendapatan merupakan akun nominal setelah disesuaikan masuk ke kolom laba rugi.
- (5) Beban angkut pembelian di neraca saldo bersaldo debit 25, di kolom AJP bersaldo debit 25 sehingga di kolom NSD harusnya bersaldo Debet 50 merupakan akun nominal setelah disesuaikan masuk ke kolom laba rugi sebelah debit sebesar 50.

Jadi jawaban yang tepat adalah nomor (2) dan (4)

16. Jawaban yang benar adalah C

Urutan kolom dalam penyusunan neraca lajur adalah neraca saldo à Penyesuaian à NSSD à Laba/rugi à neraca

17. Jawaban yang benar adalah B

Pada neraca lajur kolom laba/rugi berisi akun nominal, kas merupakan akun riil sehingga tidak dimasukkan ke laba/rugi akan tetapi ke neraca.

18. Jawaban yang benar adalah A

Ketika perusahaan mengalami kerugian maka pada kolom laba/rugi jumlah nominal angka yang lebih banyak terletak di sisi debet, sedangkan ketika mengalami laba maka nominal angka yang lebih banyak di sebelah kredit.

19. Jawaban yang benar adalah D

Pada kolom neraca saldo, saldo pendapatan bunga bernilai 0, akan tetapi pada kolom penyesuaian terdapat saldo kredit sebesar Rp. 1.750.000,00. Dari hal tersebut maka penyelesaian kertas kerja yang tepat adalah Laba rugi sebelah kredit Rp. 1.750.000,00. Akun pendapatan merupakan akun nominal jadi ketika telah dilakukan penyesuaian akun masuk ke kolom neraca saldo setelah disesuaikan dan kolom laba/rugi di sebelah kredit.

QUIZ KD 5

1. Jawaban yang benar adalah D

Terdapat di 5 laporan keuangan perusahaan dagang yaitu laporan laba/rugi, laporan perubahan modal, neraca, laporan arus kas dan CALK (catatan atas laporan keuangan).

2. Jawaban yang benar adalah A

Neraca atau dikenal dengan laporan posisi keuangan merupakan komponen laporan keuangan yang menunjukkan harta, utang dan modal perusahaan dalam satu periode akuntansi.

3. Jawaban yang benar adalah B

Laporan laba rugi merupakan laporan yang mengikhtisarkan pendapatan dan beban suatu perusahaan selama periode tertentu.

4. Jawaban yang benar adalah C

Pembelian bersih = Pembelian + biaya angkut pembelian – (potongan pembelian + retur pembelian)

5. Jawaban yang benar adalah C

Barang Tersedia Untuk Dijual = Persediaan barang dagang awal + pembelian bersih

6. Jawaban yang benar adalah B

Saldo perusahaan dagang memiliki data keuangan sebagai berikut :

Penjualan	Rp. 8.000.000,00
Persediaan barang dagang awal	Rp. 9.500.000,00
Pembelian	Rp. 6.200.000,00
Retur pembelian	Rp. 1.000.000,00

Potongan pembelian	Rp. 500.000,00
Beban angkut pembelian	Rp. 300.000,00
Beban angkut penjualan	Rp. 250.000,00
Persediaan barang dagang akhir	Rp. 4.000.000,00

Maka perhitngan HPPnya adalah ...

HPP = Persediaan barang dagang awal + Pembelian + beban angkut pembelian - retur pembelian - potongan pembelian – persediaan barang dagang akhir

$$\begin{aligned} \text{HPP} &= \text{Rp. 9.500.000,00} + \text{Rp. 6.200.000,00} + \text{Rp. 300.000,00} - \text{Rp. 1.000.000,00} - \text{Rp. 500.000,00} - \text{Rp. 4.000.000,00} \\ &= \text{Rp. 10.500.000,00} \end{aligned}$$

7. Jawaban yang benar adalah A
 laba bersih sebesar Rp. 13.250.000,00
 modal awal sebesar Rp. 2.500.000,00.
 Prive Rp. 750.000,00.

Maka perhitungan modal akhirnya adalah ...

Modal akhir = Modal awal + (Laba bersih – Prive)

$$\begin{aligned} \text{Modal akhir} &= \text{Rp. 2.500.000,00} + (\text{Rp. 13.250.000,00} - \text{Rp. 750.000,00}) \\ &= \text{Rp 2.500.000,00} + \text{Rp. 12.500.000,00} \\ &= \text{Rp. 15.000.000,00} \end{aligned}$$

8. Jawaban yang benar adalah D
 Pada neraca saldo diketahui :
 Penjualan Rp. 20.000.000,00
 Retur penjualan Rp. 1.000.000,00
 Potongan penjualan Rp. 1.000.000,00
 Harga pokok penjualan Rp. 8.000.000,00
 Retur pembelian Rp. 500.000,00

Maka perhitungannya laba kotor adalah ...

Laba kotor = Penjualan bersih – HPP

Penjualan bersih = penjualan – retur penjualan – potongan penjualan

$$\begin{aligned} \text{Laba kotor} &= (\text{Rp. 20.000.000,00} - \text{Rp. 1.000.000,00}) - \text{Rp. 8.000.000,00} \\ &= \text{Rp. 18.000.000,00} - \text{Rp. 8.000.000,00} \\ &= \text{Rp. 10.000.000,00} \end{aligned}$$

9. Jawaban yang benar adalah B

HPP = Rp. 9.000.000,00
 Pembelian bersih = Rp. 7.000.000,00
 Persediaan barang dagang akhir = Rp. 4.000.000,00

Maka perhitungan Persediaan barang dagang awal adalah ...

HPP = Persediaan Barang Dagang awal + Pembelian bersih – Persediaan barang dagang akhir

Rp. 9.000.000,00 = Persediaan Barang Dagang awal + Rp. 7.000.000,00 – Rp. 4.000.000,00

Persediaan barang dagang awal = Rp. 9.000.000,00 + Rp. 4.000.000,00 – Rp. 7.000.000,00
 = Rp. 6.000.000,00

10. Jawaban yang benar adalah A

Laba kotor = Rp. 5.000.000,00
 Beban di luar usaha = Rp. 1.500.000,00
 Modal akhir = Rp. 7.500.000,00

Maka modal perhitungan modal awalnya :

Modal akhir = Modal awal + (Laba bersih – Prive)

Laba bersih = Laba kotor – beban di luar usaha
 = Rp. 5.000.000,00 – Rp. 1.500.000,00
 = Rp. 3.500.000,00

Modal akhir = Modal awal + (Laba bersih – Prive)

Rp. 7.500.000,00 = Modal awal + Rp. 3.500.000,00

Modal awal = Rp. 7.500.000,00 – Rp. 3.500.000,00
 = Rp. 4.000.000,00

11. Jawaban yang benar adalah D

penjualan bersih = Rp. 67.500.000,00
 potongan penjualan = Rp. 600.000,00
 retur penjualan = Rp. 1.200.000,00
 beban angkut penjualan = Rp. 400.000,00

Maka perhitungan penjualan bersihnya adalah :

Penjualan bersih = Penjualan – retur penjualan – potongan penjualan

Rp. 67.500.000,00 = Penjualan – Rp. 1.200.000,00 – Rp. 600.000,00

Penjualan = Rp. 67.500.000,00 + Rp. 1.200.000,00 + Rp. 600.000,00
 = Rp. 69.300.000,00

12. Jawaban yang benar adalah C

Pada neraca saldo diketahui :

Penjualan	Rp. 11.000.000,00
Retur penjualan	Rp. 300.000,00
Potongan penjualan	Rp. 200.000,00
Harga pokok penjualan	Rp. 5.000.000,00
Pendapatan bunga	Rp. 700.000,00
Beban operasional	Rp. 400.000,00
Beban di luar usaha	Rp. 600.000,00

Laba bersih = Laba kotor + pendapatan bunga - beban operasional – beban di luar usaha

Laba kotor = Penjualan bersih – HPP

$$\begin{aligned}
 &= (\text{Rp. } 11.000.000,00 - \text{Rp. } 300.000,00 - \text{Rp. } 200.000,00) - \\
 &\quad \text{Rp. } 5.000.000,00 \\
 &= \text{Rp. } 10.500.000,00 - \text{Rp. } 5.000.000,00 \\
 &= \text{Rp. } 5.500.000,00
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Laba bersih} &= \text{Rp. } 5.500.000,00 + \text{Rp. } 700.000,00 - \text{Rp. } 400.000,00 - \text{Rp. } \\
 &\quad 600.000,00 \\
 &= \text{Rp. } 5.200.000,00
 \end{aligned}$$

13. Jawaban yang benar adalah B

persediaan awal = Rp. 2.500.000,00.

Pembelian = Rp. 12.000.000,00

potongan pembelian = Rp. 250.000,00

retur pembelian = Rp. 250.000,00

persediaan akhir = Rp. 3.250.000,00

maka besarnya barang tersedia untuk dijual adalah

Barang Tersedia Untuk Dijual = Persediaan barang dagang awal + pembelian bersih

$$\begin{aligned}
 \text{Pembelian bersih} &= \text{Pembelian} + \text{Beban angkut pembelian} - \text{retur} \\
 &\quad \text{pembelian} - \text{potongan pembelian} \\
 &= \text{Rp. } 12.000.000,00 + 0 - \text{Rp. } 250.000,00 - \text{Rp. } \\
 &\quad 250.000,00 \\
 &= \text{Rp. } 11.500.000,00
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Barang tersedia untuk dijual} &= \text{Rp. } 2.500.000,00 + \text{Rp. } 11.500.000,00 \\
 &= \text{Rp. } 14.000.000,00
 \end{aligned}$$

14. Jawaban yang benar adalah B

Data akuntansi PD Aneka Jaya per 30 Juli 2015 adalah sebagai berikut :

Penjualan	Rp. 47.250.000,00
Retur penjualan	Rp. 350.000,00
Potongan penjualan	Rp. 400.000,00
HPP	Rp. 32.250.000,00
Beban administrasi	Rp. 850.000,00
Beban bag. Penjualan	Rp. 1.350.000,00

Maka perhitungan laba kotornya adalah :

Laba kotor = Penjualan bersih – HPP

$$\begin{aligned}\text{Penjualan bersih} &= \text{Penjualan} - \text{retur penjualan} - \text{potongan penjualan} \\ &= \text{Rp. 47.250.000,00} - \text{Rp. 350.000,00} - \text{Rp. 400.000,00} \\ &= \text{Rp. 46.500.000,00}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Laba kotor} &= \text{Rp. 46.500.000,00} - \text{Rp. 32.250.000,00} \\ &= \text{Rp. 14.250.000,00}\end{aligned}$$

15. Jawaban yang benar adalah C

Modal per 31 Desember 2015 : Rp. 10.000.000,00

Modal per 1 Januari 2015 : Rp. 5.000.000,00

Pengambilan prive : Rp. 3.500.000,00

Maka, perhitungan laba bersih adalah :

Modal akhir = Modal awal + (Laba bersih – Prive)

$$\text{Rp. 10.000.000,00} = \text{Rp. 5.000.000,00} + (\text{Laba bersih} - \text{Rp. 3.500.000,00})$$

$$\begin{aligned}\text{Laba bersih} &= \text{Rp. 10.000.000,00} - \text{Rp. 5.000.000,00} + \text{Rp. 3.500.000,00} \\ &= \text{Rp. 8.500.000,00}\end{aligned}$$

16. Jawaban yang benar adalah C

Laporan perubahan modal merupakan laporan yang menggambarkan kenaikan atau penurunan modal perusahaan pada akhir periode akuntansi.

17. Jawaban yang benar adalah A

HPP = Persediaan awal + Pembelian + beban angkut pembelian – retur pembelian – potongan pembelian – persediaan akhir

18. Jawaban yang benar adalah D

Apabila perusahaan mengalami laba maka perhitungannya

Modal Awal + (Laba-Prive)

Apabila perusahaan mengalami kerugian maka perhitungannya

Modal Awal + (Rugi + Prive)

Sehingga jawaban yang tepat adalah D

19. Jawaban yang benar adalah B

Urutan yang benar dalam penyusunan laporan keuangan perusahaan dagang adalah Laporan laba rugi à Laporan perubahan modal à laporan posisi keuangan,

Laporan laba/rugi untuk mengetahui laba/rugi yang diperoleh perusahaan, setelah diketahui maka dapat disusun laporan perubahan dengan menambah modal ketika laba dan mengurangi modal ketika rugi, lalu tahap terakhir disajikan laporan posisi keuangan dimana jumlah nominal akun modal merupakan modal akhir yang datanya diperoleh dari laporan perubahan modal.

QUIZ KD 6

1. Jawaban yang benar adalah A

Jurnal penutup adalah jurnal yang digunakan untuk menutup saldo akun nominal sehingga memiliki saldo nol.

2. Jawaban yang benar adalah C

Jurnal penutup hanya digunakan untuk menutup akun nominal saja karena akun nominal bersifat sementara.

3. Jawaban yang benar adalah D

Jurnal penutup digunakan untuk menutup akun nominal, yang termasuk akun nominal adalah akun pendapatan dan beban.

4. Jawaban yang benar adalah C

Akun yang harus dipindahkan ke perkiraan modal pada saat membuat jurnal penutup adalah prive dan laba/rugi sedangkan akun yang harus dipindahkan ke perkiraan ikhtisar laba/rugi adalah pendapatan dan beban.

5. Jawaban yang benar adalah B

Akun – akun yang dibuat jurnal penutup adalah akun pendapatan, beban, prive dan laba/rugi.

6. Perhatikan daftar akun berikut :

A	B	C
4. Prive	4. Retur pembelian	4. Beban Gaji
5. Iklan dibayar di muka	5. Beban iklan	5. Penjualan
6. Retur penjualan	6. Sewa dibayar dimuka	6. Pembelian

Akun yang harus dipindahkan ke dalam ikhtisar laba/rugi yang pada saat penutupan bersaldo debet adalah B1 dan C2 sedangkan yang bersaldo kredit adalah A1, A3, B2, C1 dan C3

7. Jawaban yang benar adalah D

Jurnal penutup yang benar untuk mencatat penjualan sebesar Rp. 5.000.000,00 adalah

Penjualan	Rp. 5.000.000,00
Ikhtisar laba/rugi	Rp. 5.000.000,00

Penjualan merupakan bagian dari pendapatan sehingga ketika ditutup disebelah debet

8. Jawaban yang benar adalah A

Modal	Rp. 3.000.000,00
Ikhtisar laba/rugi	Rp. 3.000.000,00

Jurnal tersebut merupakan jurnal untuk Menutup rugi yang diderita perusahaan karena saat laba akun modal disebelah kredit dan ikhtisar di sebelah debet.

9. Jawaban yang benar adalah B

Jurnal penutup yang benar untuk mencatat pengambilan pribadi Tuan Adhitya berupa kas sebesar Rp. 100.000,00 adalah :

Modal	Rp. 100.000,00
Prive Tuan Adhitya	Rp. 100.000,00

Saldo normal prive adalah debet ketika ditutup maka disebelah kredit.

10. Jawaban yang benar adalah C

Jurnal penutup yang benar untuk mencatat beban gaji sebesar Rp. 1.350.000,00 adalah Ikhtisar laba/rugi Rp. 1.350.000,00

Beban gaji	Rp. 1.350.000,00
------------	------------------

Beban ketika ditutup disebelah kredit dan diikhtisarkan dengan akun ikhtisar laba/rugi

11. Jawaban yang benar adalah B

Jurnal penutup yang benar untuk mencatat laba yang diperoleh perusahaan sebesar Rp. 6.750.000,00 adalah

Ikhtisar laba/rugi	Rp. 6.750.000,00
Modal	Rp. 6.750.000,00

Saldo laba yang sebenarnya adalah kredit sehingga ketika ditutup maka ikhtisar laba/rugi disebelah debet dan modal di sebelah kredit

12. Jawaban yang benar adalah C

Berikut data keuangan PD Aneka Jaya Per 31 Desember 2015 :

Penjualan	Rp. 55.000.000,00
Harga Pokok Penjualan	Rp. 37.500.000,00
Beban bagian penjualan	Rp. 3.350.000,00
Beban administrasi umum	Rp. 2.850.000,00

Maka jurnal penutupnya adalah

Tanggal		Keterangan	Ref	D	K
Desember	31	Penjualan		55.000.000	
2015		Ikhtisar laba/rugi			55.000.000
	31	Ikhtisar laba/rugi		37.500.000	
		HPP			37.500.000
	31	Ikhtisar laba/rugi		3.350.000	
		B. bag penjualan			3.350.000
	31	Ikhtisar laba/rugi		2.850.000	
		Beban adm umum			2.850.000

Sehingga jawaban yang benar adalah C

Ikhtisar laba rugi Rp. 37.500.000,00

Harga Pokok Penjualan Rp. 37.500.000,00

13. Jawaban yang benar adalah D

(dalam ribuan rupiah)											
No	Keterangan	Neraca Saldo		AJP		NSD		L/R		Neraca	
		D	K	D	K	D	K	D	K	D	K
411	Penjualan		500				500		500		
412	Retur penjualan & pengurangan harga	25				25		25			
413	Potongan penjualan	50				50		50			
511	Pembelian	200				200		200			
512	Retur pembelian & pengurangan harga		75				75		75		
513	Potongan pembelian		50				50		50		

Maka jurnal penutupnya adalah

Tanggal		Keterangan	Ref	D	K
Desember	31	Penjualan		500	
2015		Retur pembelian & PH		75	
		Potongan pembelian		50	
		Ikhtisar laba/rugi			575
	31	Ikhtisar laba/rugi		275	
		Pembelian			200
		Retur penjualan & PH			25
		Potongan penjualan			50

Maka jawaban yang benar adalah D

Ikhtisar laba rugi 125

Retur pembelian & pengurangan harga 75

Potongan pembelian 50

14. Jawaban yang benar adalah A

Perusahaan mendapatkan pendapatan bunga sebesar Rp. 1.500.000,00
maka jurnal penutup yang dibuat adalah :

Pendapatan bunga	Rp. 1.500.000,00	
Ikhtisar laba rugi		Rp. 1.500.000,00

Pendapatan bersaldo normal kredit sehingga ketika ditutup disebelah debet.

15. Jawaban yang benar adalah C

Data keuangan PD Makmur Abadi Per 31 Desember 2015 :

Pembelian	Rp. 42.000.000,00
Retur pembelian	Rp. 700.000,00
Potongan pembelian	Rp. 300.000,00
Beban angkut pembelian	Rp. 1.350.000,00

Jurnal penutup 31 Desember 2015 yang dibuat adalah

Tanggal		Keterangan	Ref	D	K
Desember	31	Ikhtisar laba/rugi		42.000.000	
2015		Pembelian			42.000.000
	31	Retur pembelian		700.000	
		Ikhtisar laba/rugi			700.000
	31	Potongam pembelian		300.000	
		Ikhtisar laba/rugi			300.000
	31	Ikhtisar laba/rugi		1.350.000	
		B. angkut pemb			1.350.000

Maka jawaban yang benar adalah C

Ikhtisar laba rugi	Rp. 42.000.000,00
Pembelian	Rp. 42.000.000,00

16. Jawaban yang benar adalah C

A	B	C
1. Penjualan	1. Retur pembelian	1. Beban Gaji
2. Iklan dibayar di muka	2. Beban iklan	2. Penjualan
3. Retur penjualan	3. Sewa dibayar dimuka	3. Pembelian

Akun yang harus dipindahkan ke dalam ikhtisar laba/rugi yang pada saat penutupan bersaldo kredit adalah A3, B2, C1 dan C3 sedangkan yang bersaldo debet adalah A1, B1 dan C2

17. Jawaban yang benar adalah A

Jurnal penutup yang benar untuk mencatat rugi yang diderita perusahaan sebesar Rp. 750.000,00 yaitu ...

Modal	Rp. 750.000,00
Ikhtisar laba/rugi	Rp. 750.000,00

Saldo rugi yang sebenarnya adalah debet sehingga ketika ditutup maka ikhtisar laba/rugi disebelah kredit dan modal di sebelah debet.

18. Jawaban yang benar adalah B

A	B	C
1. Penjualan	1. Retur pembelian	1. Modal Tuan Jaya
2. Iklan dibayar di muka	2. Piutang dagang	2. Penjualan
3. Kas	3. Sewa dibayar dimuka	3. Pembelian

Akun yang dibuat jurnal penutup adalah akun nominal yaitu yang tergolong pendapatan dan beban diantaranya A1, B1, C2 dan C3.

19. Jawaban yang benar adalah B

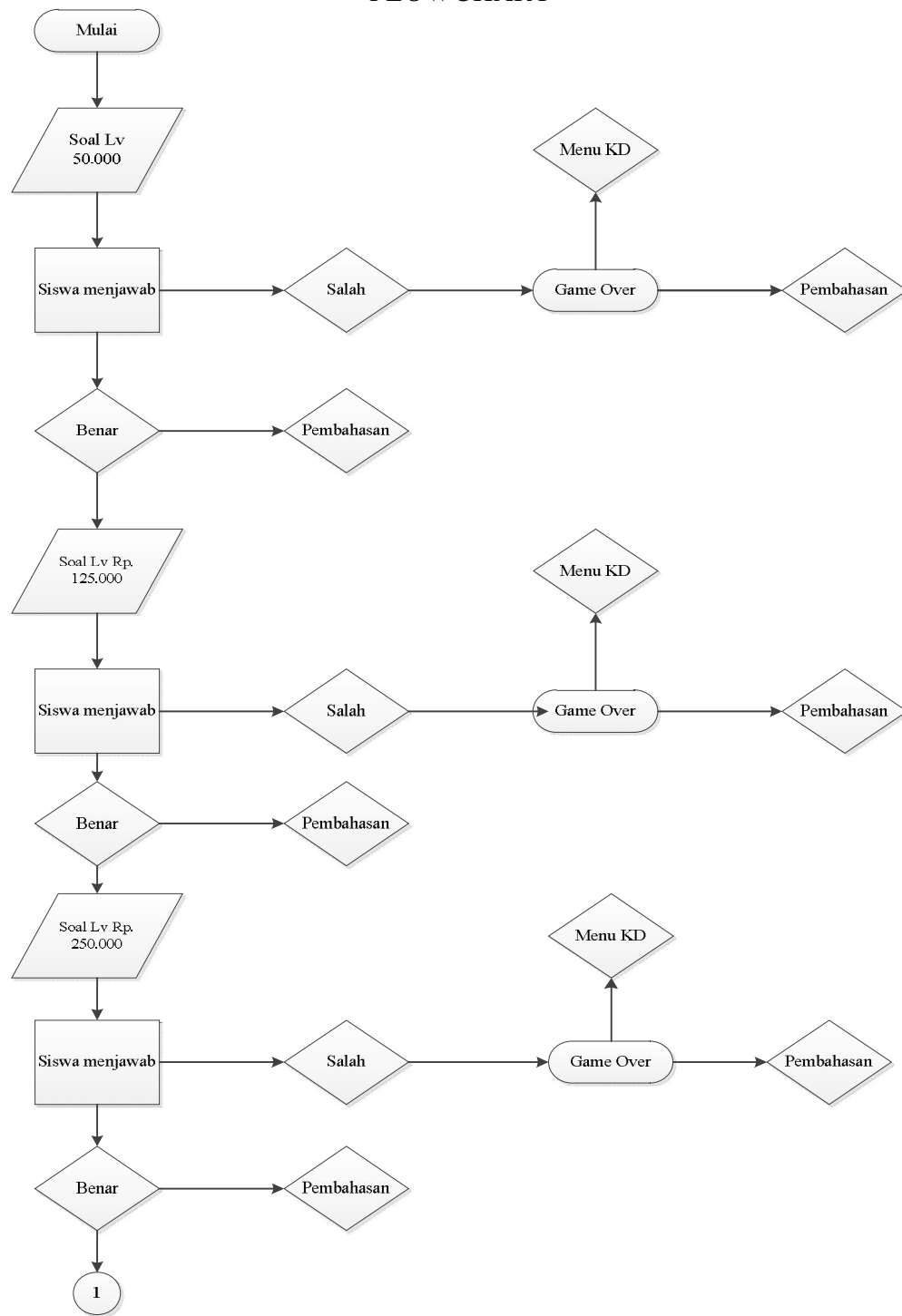
Ikhtisar laba/rugi	Rp. 5.000.000,00
Modal	Rp. 5.000.000,00

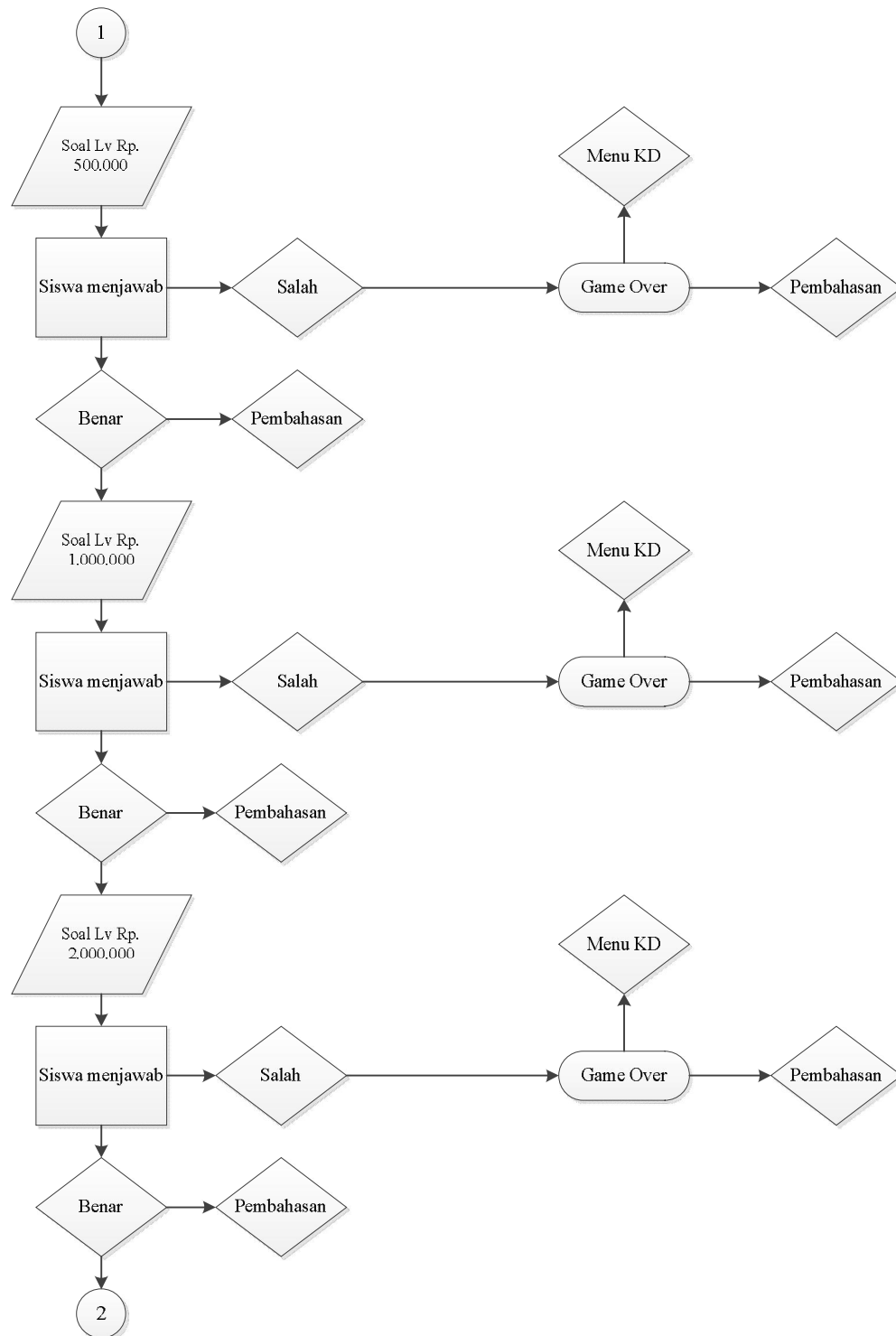
Jurnal tersebut merupakan jurnal untuk Menutup laba yang diperoleh perusahaan karena saat laba akun modal disebelah kredit dan ikhtisar di sebelah debet.

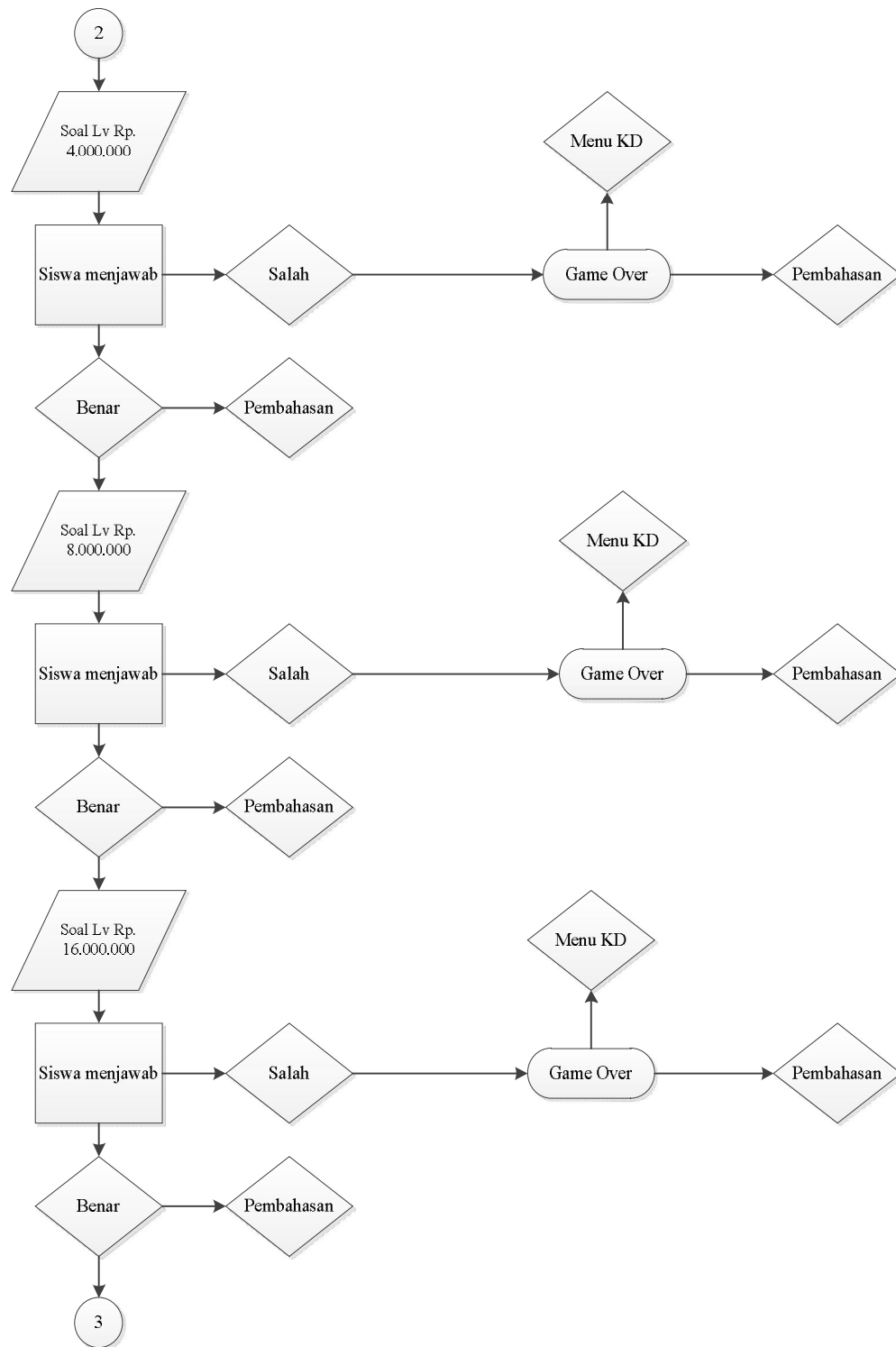
Appendix 2

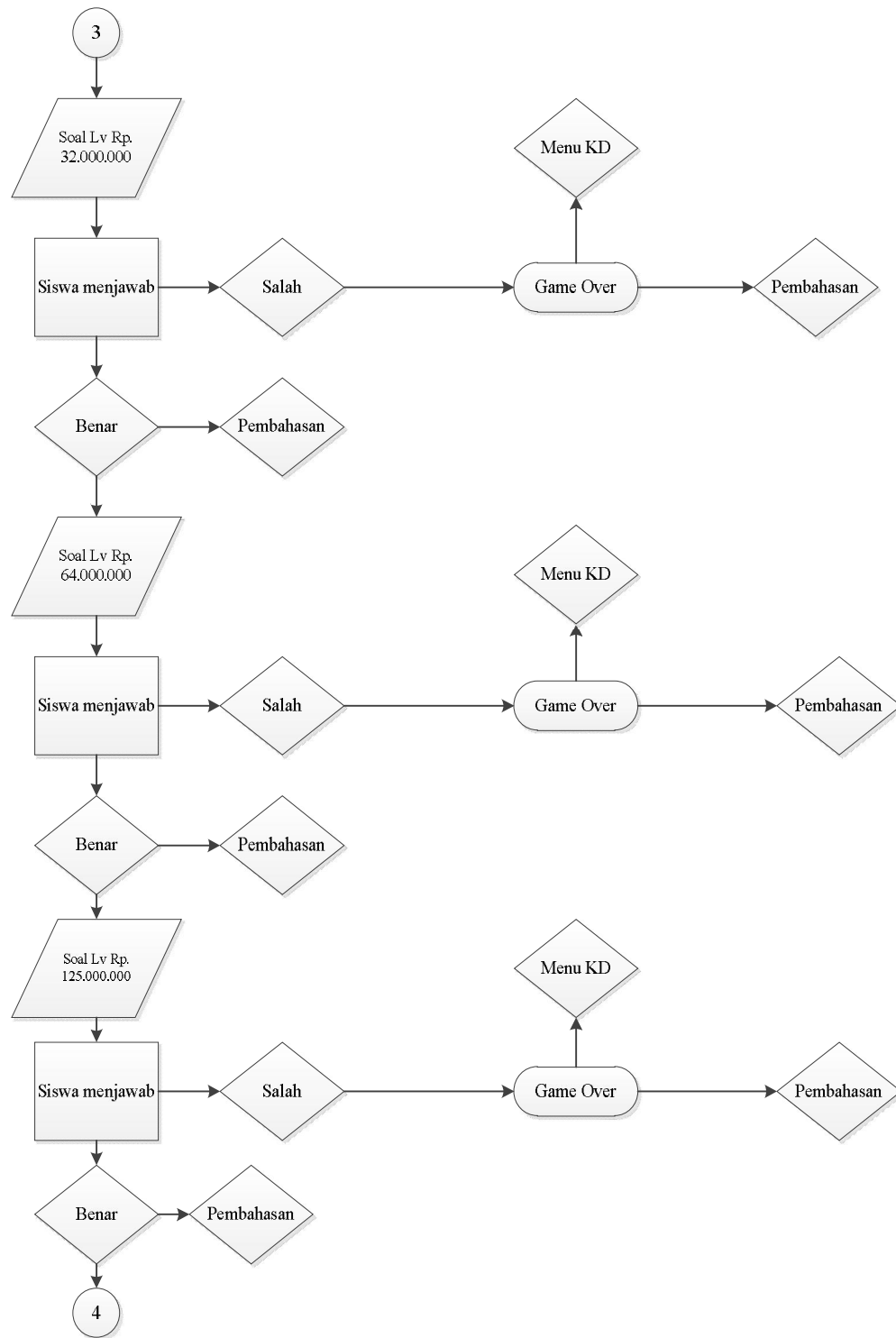
1. Flowchart
2. Storyboard
3. Final Product

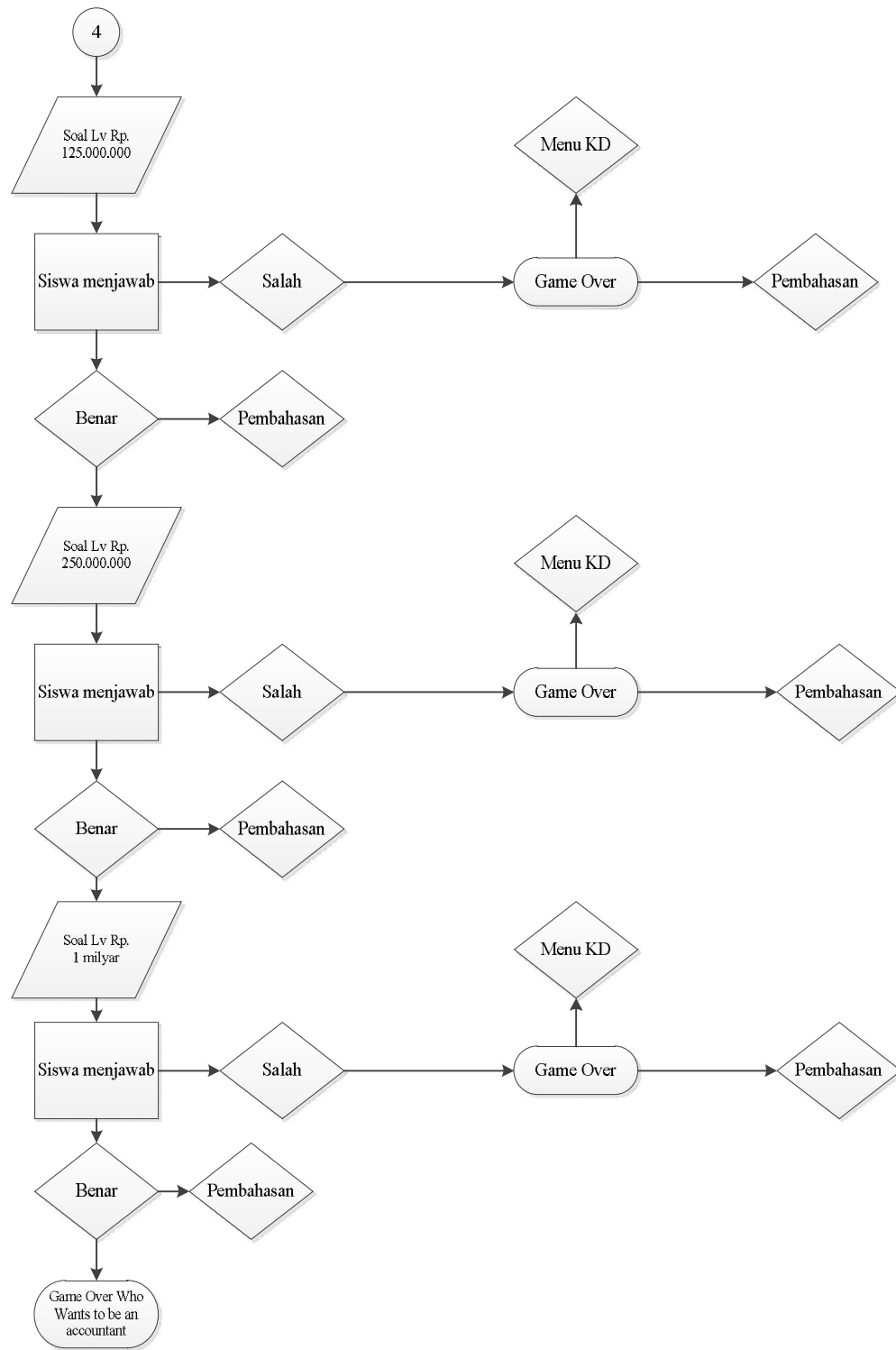
FLOWCHART



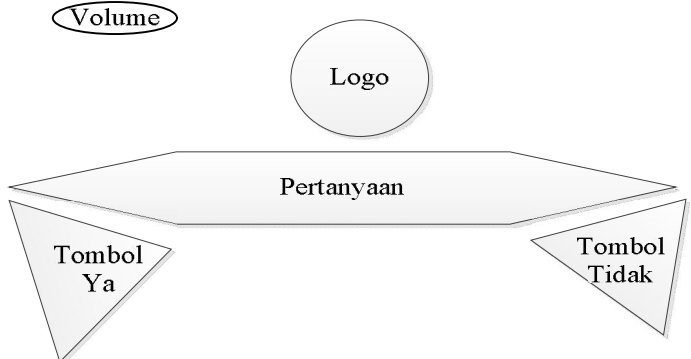
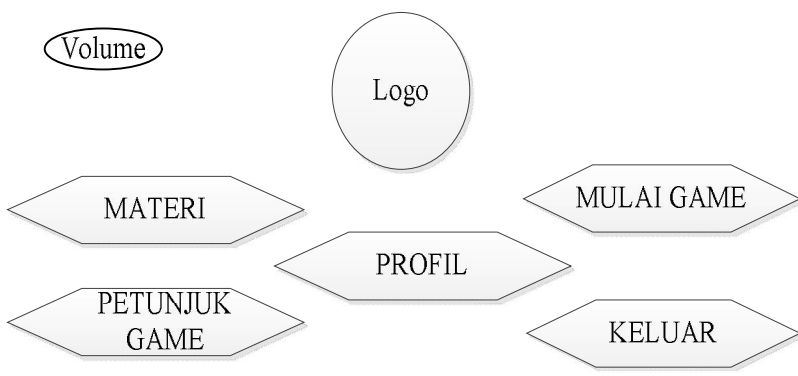










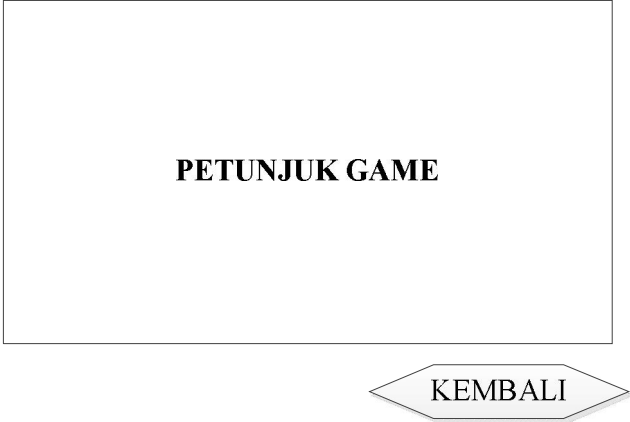
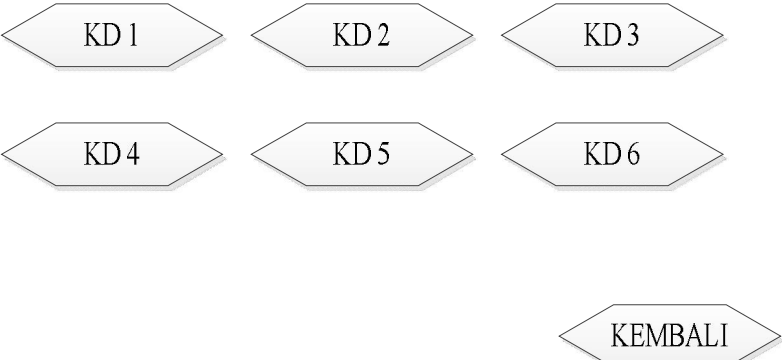


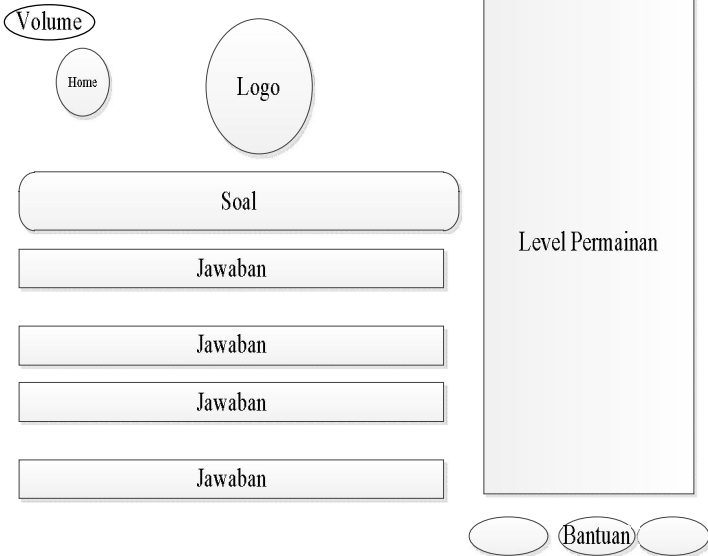
STORY BOARD

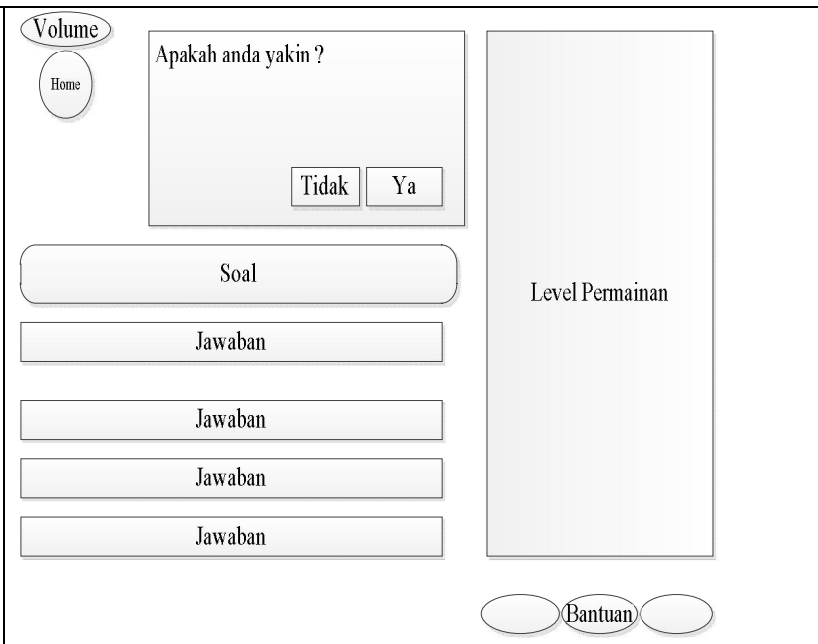
No.	Halaman	Desain	Keterangan
1.	Preface		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian logo merupakan logo nama game • Bagian Pertanyaan, berisi pertanyaan konfirmasi untuk memainkan game • Tombol Ya, merupakan tombol untuk masuk ke dalam game • Tombol Tidak, merupakan tombol jika ingin keluar game • Tombol Volume, merupakan tombol pengaturan suara/baskound.
2.	Menu		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian Logo merupakan logo nama game • Bagian MATERI, merupakan tombol untuk masuk ke halaman materi • Bagian PETUNJUK GAME, merupakan tombol untuk masuk ke petunjuk untuk memainkan game • Bagian MULAI GAME, merupakan tombol untuk masuk ke permainan • Bagian PROFIL, merupakan tombol untuk masuk ke halaman Profil Pengembang • Bagian KELUAR, merupakan tombol untuk keluar dari game. • Tombol Volume, merupakan tombol pengaturan suara/baskound.

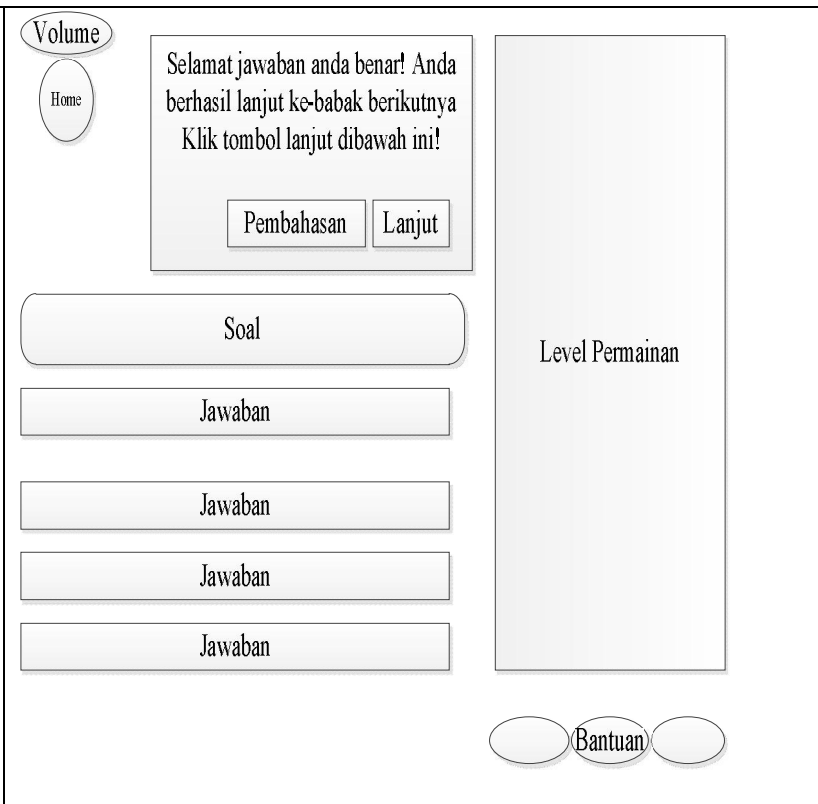
3.	Halaman Materi	<div> <div>Volume</div> <div>KOMPETENSI DASAR</div> <div>KD 1</div> <div>KD 2</div> <div>KD 3</div> <div>KD 4</div> <div>KD 5</div> <div>KD 6</div> <div>Contoh Soal</div> <div>KEMBALI</div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian Tombol Materi ketika diklik akan muncul 6 tombol Kompetensi Dasar dan 1 tombol contoh soal. • Tombol KD1 – KD 6 apabila diklik muncul materi Standar Kompetensi Menyelesaikan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang • Tombol Contoh Soal berisi contoh soal tentang Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang • Tombol KEMBALI, merupakan tombol untuk keluar dari halaman MATERI dan kembali ke menu utama • Tombol Volume, merupakan tombol pengaturan suara/background. • Terdapat Background pada halaman ini.
----	----------------	--	--

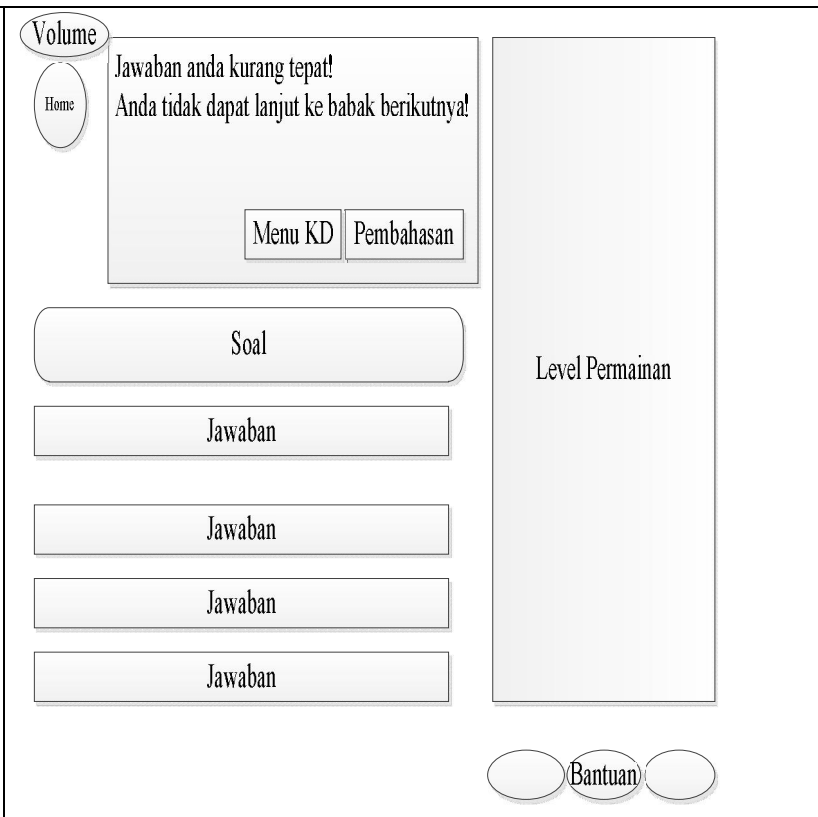
4.	Halaman Kompetensi Dasar (di dalam halaman materi)		<ul style="list-style-type: none"> • Tombol X di sebelah kanan atas, merupakan tombol untuk keluar dari halaman dan akan kembali ke menu materi • Bagian Indikator, berisi indikator pada setiap kompetensi dasar • Tombol Baca Materi, merupakan tombol untuk membaca materi pada setiap kompetensi dasar • Terdapat Backsound pada halaman ini.
5.	Halaman Baca Materi (di dalam halaman kompetensi dasar)		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian Materi, berisi materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang pada setiap Kompetensi Dasar • Tombol  digunakan untuk melanjutkan ke materi selanjutnya • Tombol  digunakan untuk kembali ke materi selanjutnya • Tombol KEMBALI KE KD, digunakan untuk kembali ke menu Kompetensi Dasar • Tombol Volume, merupakan tombol pengaturan suara/baskound. • Terdapat Backsound pada halaman ini.



6.	Halaman Petunjuk Game	<p style="text-align: center;">PETUNJUK GAME</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian PETUNJUK GAME, berisi petunjuk dan peraturan dalam game. • Tombol KEMBALI, merupakan tombol untuk keluar dari halaman MATERI dan kembali ke menu utama
7.	Halaman Mulai Game	<p style="text-align: center;">PILIH GAME SESUAI KOMPETENSI DASAR</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> • KD 1 – KD 6 merupakan tombol untuk masuk ke dalam permainan. • Tombol Kembali, merupakan tombol untuk keluar dari halaman MULAI GAME dan kembali ke menu utama

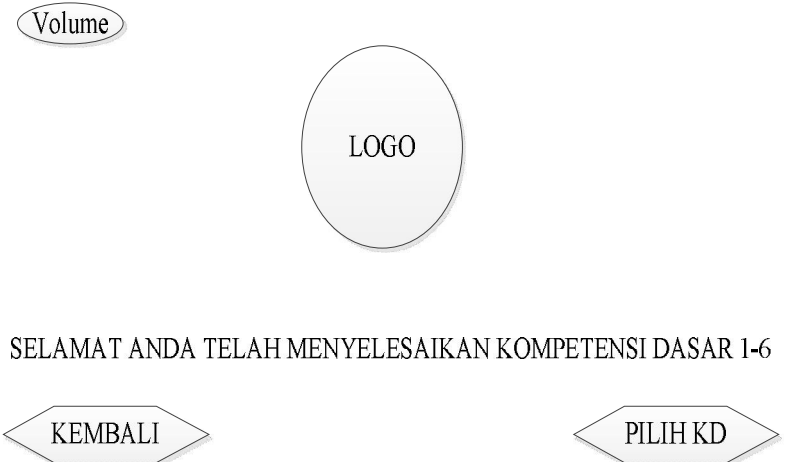
<p>8.</p>	<p>Halaman permainan quiz (di dalam halaman mulai game)</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Tombol home, digunakan untuk kembali ke menu utama • Bagian logo merupakan logo nama game • Bagian level permainan berisi tingkatan level yang akan dicapai pemain dari Rp. 50.000,00 – Rp. 1milyar • Bagian bantuan, merupakan tombol bantuan yang terdiri dari fifty:fifty, ask audience & friend chat. • Bagian soal berisi soal yang harus dijawab oleh pemain • Bagian jawaban berisi pilihan jawaban dari soal yang harus dijawab oleh pemain • Tombol Volume, merupakan tombol pengaturan suara/baskound.
-----------	---	--	--

<p>9.</p>	<p>Halaman permainan pada saat menjawab pertanyaan (di dalam halaman mulai game)</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Tombol home, digunakan untuk kembali ke menu utama • Bagian level permainan berisi tingkatan level yang akan dicapai pemain dari Rp. 50.000,00 – Rp. 1milyar • Bagian bantuan, merupakan tombol bantuan yang terdiri dari fifty:fifty, ask audience & friend chat. • Bagian soal berisi soal yang harus dijawab oleh pemain • Bagian jawaban berisi pilihan jawaban dari soal yang harus dijawab oleh pemain • Tombol Volume, merupakan tombol pengaturan suara/baskound. • Bagian kotak dialog untuk meyakinkan apakah pemain sudah yakin atas jawaban yang dipilih.
-----------	---	--	---

<p>10. Halaman permainan pada saat menjawab pertanyaan benar (di dalam halaman mulai game)</p>	 <p>The screenshot shows a game interface. At the top left, there are two circular buttons labeled 'Volume' and 'Home'. In the center, a text box says 'Selamat jawaban anda benar! Anda berhasil lanjut ke-babak berikutnya. Klik tombol lanjut dibawah ini!'. Below this are two rectangular buttons: 'Pembahasan' and 'Lanjut'. Further down is a large rounded rectangular button labeled 'Soal'. Below 'Soal' are four rectangular input fields, each labeled 'Jawaban'. To the right of these is a large vertical rectangular box labeled 'Level Permainan'. At the bottom center, there is a circular button labeled 'Bantuan' flanked by two empty circles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tombol home, digunakan untuk kembali ke menu utama • Bagian level permainan berisi tingkatan level yang akan dicapai pemain dari Rp. 50.000,00 – Rp. 1milyar • Bagian bantuan, merupakan tombol bantuan yang terdiri dari fifty:fifty, ask audience & friend chat. • Bagian soal berisi soal yang harus dijawab oleh pemain • Bagian jawaban berisi pilihan jawaban dari soal yang harus dijawab oleh pemain • Tombol Volume, merupakan tombol pengaturan suara/baskound. • Bagian kotak dialog untuk memberitahukan bahwa jawaban yang dipilih benar sehingga pemain dapat menekan tombol lanjut, atau tombol pembahasan jika ingin mengetahui pembahasan dari soal yang telah dijawab.
---	--	--

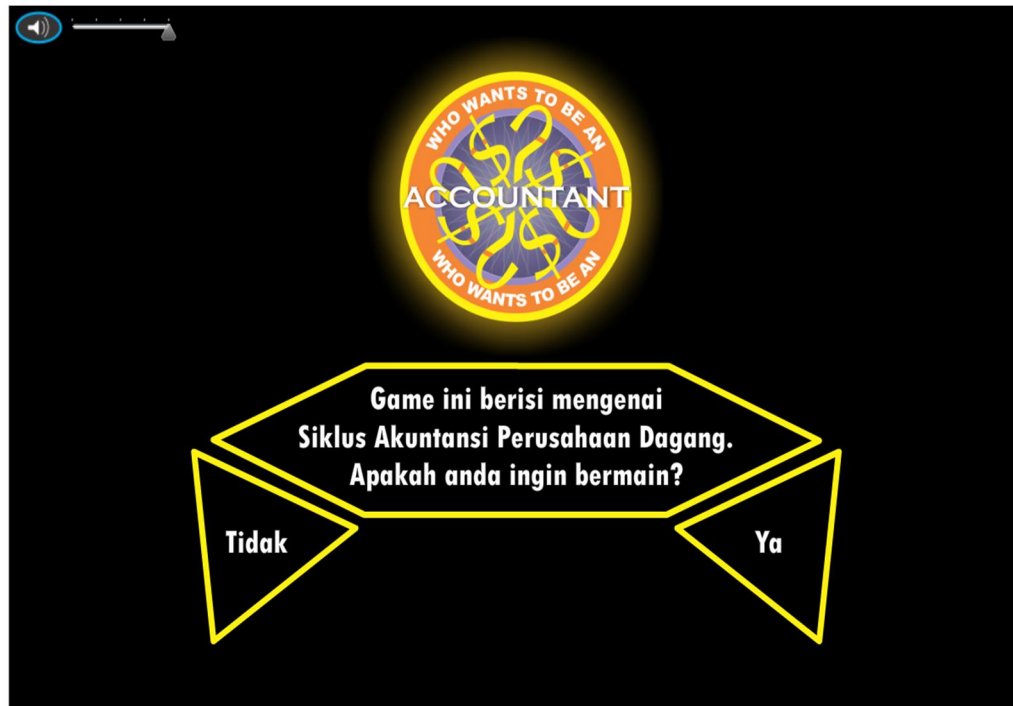
<p>11</p>	<p>Halaman permainan pada saat menjawab pertanyaan salah (di dalam halaman mulai game)</p>	 <p>The screenshot shows a game interface. At the top left, there are two circular buttons labeled 'Volume' and 'Home'. Below them is a rectangular message box with the text 'Jawaban anda kurang tepat! Anda tidak dapat lanjut ke babak berikutnya!'. To the right of this box are two buttons labeled 'Menu KD' and 'Pembahasan'. Below the message box is a large rectangular button labeled 'Soal'. Underneath 'Soal' are four smaller rectangular buttons, each labeled 'Jawaban'. To the right of these buttons is a large vertical rectangular button labeled 'Level Permainan'. At the bottom center, there is a circular button labeled 'Bantuan'.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tombol home, digunakan untuk kembali ke menu utama • Bagian level permainan berisi tingkatan level yang akan dicapai pemain dari Rp. 50.000,00 – Rp. 1milyar • Bagian bantuan, merupakan tombol bantuan yang terdiri dari fifty:fifty, ask audience & friend chat. • Bagian soal berisi soal yang harus dijawab oleh pemain • Bagian jawaban berisi pilihan jawaban dari soal yang harus dijawab oleh pemain • Tombol Volume, merupakan tombol pengaturan suara/baskound. • Bagian kotak dialog untuk memberitahukan bahwa jawaban yang dipilih salah sehingga pemain dapat menekan tombol MENU KD untuk kembali ke dalam halaman mulai game, atau tombol pembahasan jika ingin mengetahui pembahasan dari soal yang telah dijawab.
-----------	---	--	---

12	Halaman pembahasan (di dalam halaman mulai game)		<ul style="list-style-type: none"> • Tombol Volume, merupakan tombol pengaturan suara/baskound. • Tombol home, digunakan untuk kembali ke menu utama • Tombol X di sebelah kanan atas, merupakan tombol untuk keluar dari halaman dan apabila ditekan maka akan kembali ke quiz/permainan. • Pembahasan berisi pembahasan soal yang ditampilkan pada setiap level.
13	Menu Profil		<ul style="list-style-type: none"> • Tombol Volume, merupakan tombol pengaturan suara/baskound. • Bagian profil berisi profil pengembang game • Tombol Kembali, merupakan tombol untuk keluar dari halaman MULAI GAME dan kembali ke menu utama

14	<p>Halaman menang Milyar</p> <p>1</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian logo merupakan logo nama game • Tombol Kembali, merupakan tombol untuk keluar dari halaman MULAI GAME dan kembali ke menu utama • Tombol Pilih KD, merupakan tombol untuk kembali ke halaman mulai game. • Tombol Volume, merupakan tombol pengaturan suara/baskound. • Ucapan selamat apabila telah mencapai level 1 milyar.
----	---	--	--

PRODUK AKHIR

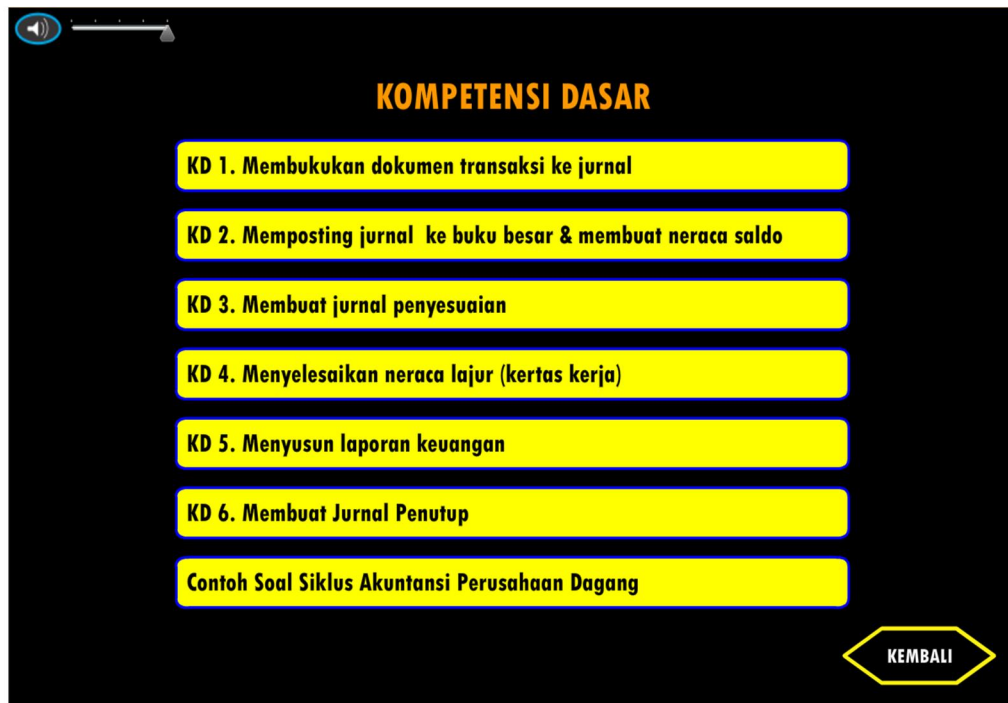
1. HALAMAN PREFACE



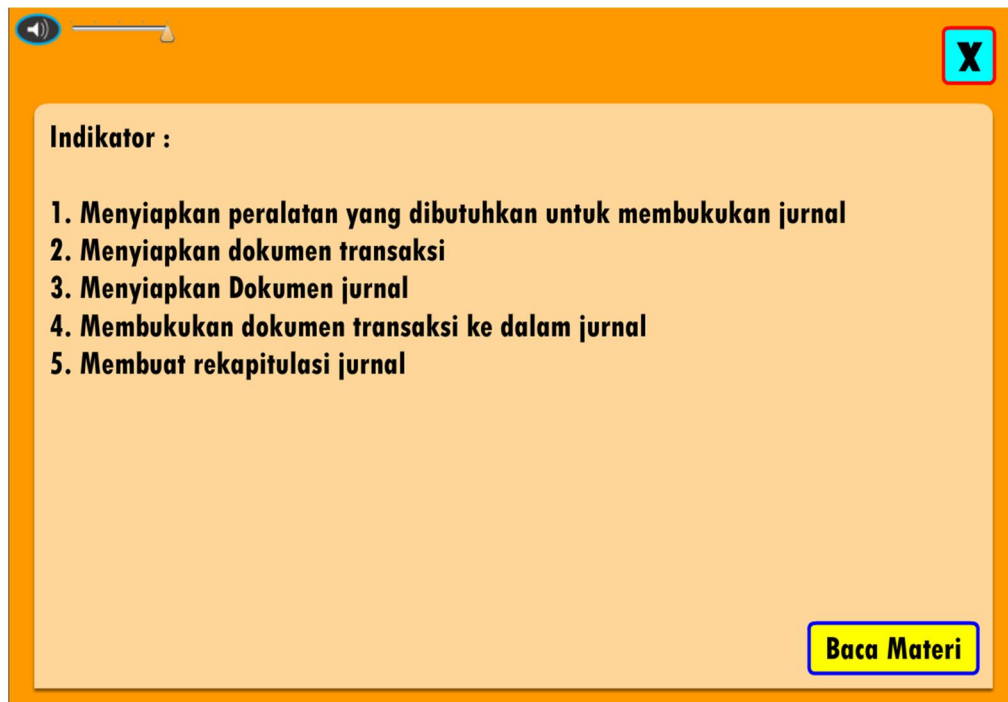
2. HALAMAN MENU UTAMA




3. HALAMAN MENU MATERI



4. HALAMAN KOMPETENSI DASAR



5. HALAMAN BACA MATERI




A. DEFINISI DAN KARAKTERISTIK PERUSAHAAN DAGANG


Perusahaan Dagang merupakan perusahaan yang kegiatannya membeli barang dagang dengan tujuan untuk dijual kembali, tanpa mengubah bentuk terhadap barang tersebut maupun melakukan pengolahan lebih lanjut. Dari definisi tersebut maka dapat diketahui bahwa karakteristik perusahaan dagang adalah sebagai berikut :

1. Penghasilan diperoleh dari hasil penyerahan/penjualan barang dagangan.
2. Barang dagangan yang diperjualbelikan tidak diubah bentuk maupun fungsinya.
3. Rekening-rekening yang terdapat pada perusahaan dagang antara lain; pembelian atau persediaan barang dagangan, retur dan pengurangan harga pembelian, potongan pembelian, beban angkut pembelian, penjualan, retur dan pengurangan harga penjualan, potongan penjualan, harga pokok penjualan dan beban angkut penjualan.
4. Beban usaha perusahaan dibedakan dalam dua kelompok yaitu beban pemasaran dan beban administrasi umum.

Kembali Ke KD



6. HALAMAN MULAI GAME



PILIH GAME SESUAI KOMPETENSI DASAR

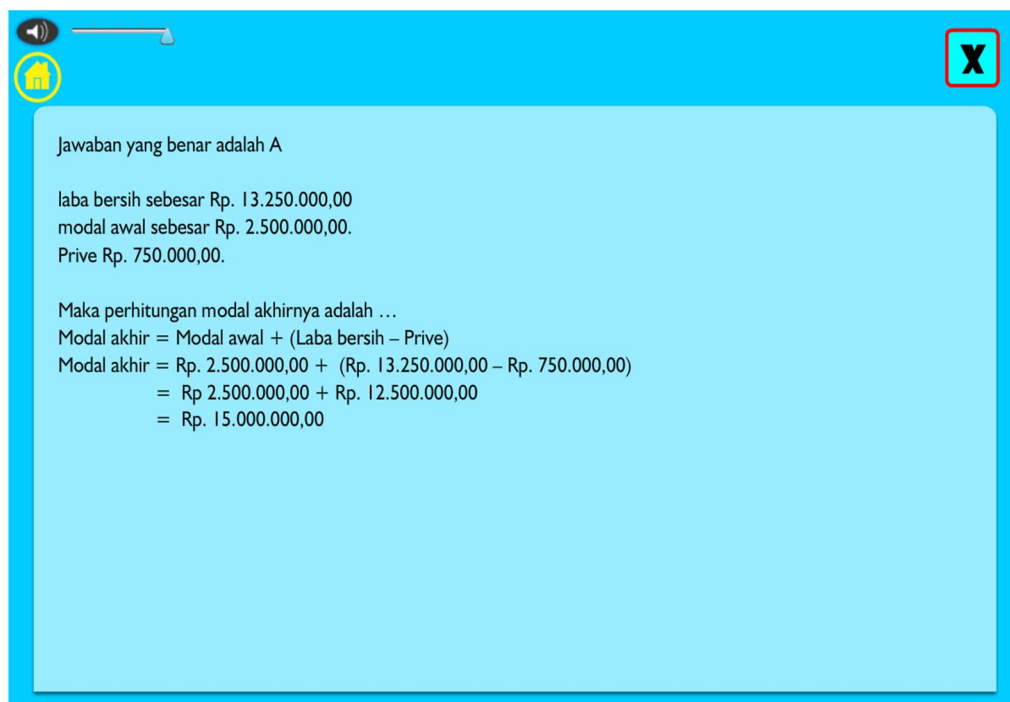
KD 1	KD 2	KD 3
KD 4	KD 5	KD 6

KEMBALI

7. HALAMAN PERMAINAN



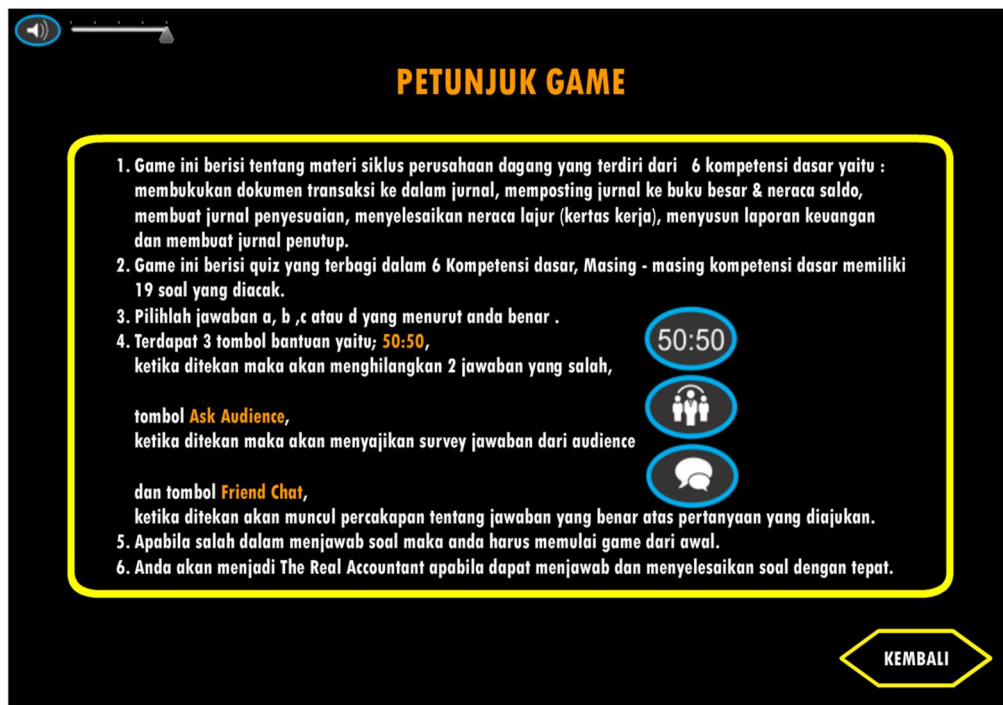
8. HALAMAN PEMBAHASAN



9. HALAMAN PROFIL



10. HALAMAN PETUNJUK GAME



APPENDIX 3

1. Validation Questionnaire for Material Expert
2. Validation Questionnaire Media Expert
3. Questionnaire of Learning Media Assessment
By Students

MATERIAL EXPERT

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK AHLI MATERI

Mata pelajaran	: Produktif Akuntansi
Sasaran Program	: Siswa kelas X Akuntansi
Judul Penelitian	: Pengembangan Game Edukasi Who Wants To Be An Accountant Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016
Ahli materi	:
Tanggal	:

PETUNJUK :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ibu sebagai ahli materi, tentang kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek materi dari segi desain pembelajaran dan kebermanfaatannya.
3. Pendapat kritik, saran, penilaian, dan komentar ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Ibu dimohon memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda “ “ pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skala :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan,
5. Atas bantuan ibu untuk mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih.

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK AHLI MATERI

A. Aspek Materi

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Desain Pembelajaran						
1	Perumusan tujuan pembelajaran jelas					
2	Tujuan pembelajaran relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar					
3	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran					
4	Materi yang dibahas dalam media lengkap					
5	Keluasan dan kedalaman materi sesuai					
6	Materi benar secara teori dan konsep					
7	Materi diambil dari sumber yang relevan					
8	Materi disajikan dengan sistematis					
9	Alur logika materi yang disajikan jelas					
10	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas					
11	Materi yang disajikan mudah dipahami					
Aspek Kebahasaan dan Soal						
12	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi					
13	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif					
14	Soal dirumuskan dengan jelas					
15	Soal yang tercakup dalam media lengkap					
16	Soal benar secara teori dan konsep					
17	Kunci jawaban sesuai dengan soal					
18	Tingkat kesulitan soal sesuai materi					
19	Kedalaman soal sesuai dengan teori dan konsep					
20	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran					

B. Kebenaran Media

1. Apabila terjadi kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan pada kolom yang telah disediakan
2. Kemudian mohon diberikan saran pada kolom berikut ini :

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

(mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Berdasarkan hasil review media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan / uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba lapangan

Yogyakarta,
Ahli Materi

2016

MEDIA EXPERT

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK AHLI MEDIA

Mata Pelajaran	: Produktif Akuntansi
Sasaran Program	: Siswa kelas X Akuntansi
Judul Penelitian	: Pengembangan Game Edukasi Who Wants To Be An Accountant Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016.”
Ahli media	:
Tanggal	:

PETUNJUK :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak sebagai ahli media, tentang kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek kualitas pemrograman dan aspek kualitas tampilan beserta manfaatnya.
3. Pendapat kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Bapak dimohon memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda “ “ pada kolom di bawah bilangan 1,2,3,4, atau 5

Keterangan Skala :

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran Bapak mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan, apabila tempat yang tersedia tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah tersedia.
5. Atas bantuan bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, diucapkan terima kasih.

A. Aspek Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Kualitas Pemrograman						
1	Aplikasi berjalan tidak lambat					
2	Ukuran file aplikasi tidak besar					
3	Aplikasi tidak hang (berhenti) saat pengoperasian					
4	Aplikasi tidak menyebabkan komputer hang (berhenti)					
5	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi hardware					
6	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi software					
7	Pengoperasian aplikasi ini sederhana					
8	Aplikasi ini menyediakan bantuan yang memudahkan pengguna dalam mengoperasikan game					
9	Aplikasi ini memiliki alur progam yang jelas					
10	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas					
11	Proses intalasi aplikasi ini mudah					
12	Program terpaket dengan terpadu					
Kualitas Tampilan						
13	User dapat berinteraksi dengan aplikasi					
14	Penggunaan bahasa dan istilah tepat					
15	Aplikasi menarik					
16	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan					
17	Gambar / animasi yang digunakan menarik					
18	Gambar /animasi yang digunakan tidak mengganggu					
19	Penggunaan backsound tidak mengganggu					
20	Backsound yang digunakan menarik					
21	Backsound yang digunakan sudah tepat					
22	Tampilan aplikasi ini menarik					
23	Pemilihan warna dalam permainan ini sudah tepat					
24	Tulisan dapat dibaca dengan baik					
25	Tombol yang digunakan tepat & sederhana					
26	Tombol berfungsi dengan baik					

B. Kebenaran Media

1. Apabila terjadi kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan pada kolom yang telah disediakan
2. Kemudian mohon diberikan saran pada kolom berikut ini :

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

(mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Berdasarkan hasil review media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan / uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba lapangan

Yogyakarta,
Ahli media

2016

STUDENTS

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA

Mata pelajaran	: Produktif Akuntansi
Sasaran Program	: Siswa kelas X Akuntansi
Materi	: Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang
Nama siswa	:
Kelas	:
Tanggal	:

PETUNJUK :

1. Lembar validasi ini ditujukan untuk anda sebagai siswa kelas X Akuntansi, untuk mendapatkan masukan dari anda, supaya media pembelajaran ini dapat disebarluaskan. Oleh karena itu, perlunya kerjasama dari anda untuk memberikan pendapat tentang program ini. Berilah tanda “ ” pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan Skala :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

2. Komentar atau saran yang anda berikan mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih.

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA

A. Angket Penilaian Media & Materi Pembelajaran

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Kualitas Pemrograman						
1	Game dapat diinstal dengan mudah					
2	Aplikasi memiliki petunjuk yang jelas					
3	Komputer tidak hang (berhenti) saat memainkan game					
4	Aplikasi tidakhang (berhenti) saat dimainkan					
5	Game ini memiliki petunjuk pengoperasian yang jelas					
6	Game ini mudah digunakan					
Desain Pembelajaran						
7	Materi yang disajikan mudah dipahami dan sistematis					
8	Pembahasan contoh-contoh soal dalam game jelas					
9	Alur peyampaian materi runtut dan jelas					
10	Bahasa yang digunakan komunikatif					
11	Game ini dapat menumbukan motivasi belajar					
12	Soal jelas dan mudah dipahami					
13	Soal dalam game sesuai dengan materi					
Kualitas Tampilan						
14	Musik yang digunakan tidak mengganggu					
15	Musik yang digunakan menarik					
16	Tampilan yang digunakan menarik					
17	Tulisan dalam game terbaca jelas					
18	Tombol navigasi tidak mengganggu dan sederhana					
19	Tombol navigasi berfungsi dengan baik					
20	Animasi yang digunakan menarik					
21	Animasi yang ada dalam game tidak mengganggu					
22	Aplikasi game pembelajaran kreatif dan inovatif					

B. Komentar dan Saran**1. Komentar**

.....
.....
.....
.....

2. Saran

.....
.....
.....
.....

Magelang,
Nama Siswa

2016

Appendix 4

1. Material Expert Validation
2. Media Expert Validation
3. Sample The Assessment of Media
By Students
4. Learning Outcomes Test Validation

Kepada :

Yth. Ibu RR. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si.

Di Fakultas Ekonomi UNY

Dengan horimat,

Melalui surat pengantar ini saya yang bernama :

Nama : Indah Erika Sari

NIM : 12818244022

Prodi : Pendidikan Akuntansi Internasional

Mengharapkan partisipasi dari Ibu RR. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si sebagai Ahli Materi Akuntansi, untuk mengisi angket ini dengan tujuan mereview media pembelajaran yang berkaitan dengan skripsi yang saya ajukan ke Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul **“Pengembangan Game Edukasi Who Wants To Be An Accountant Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016”**.

Untuk itu saya mengharapkan komentar dan saran dari ibu, untuk perbaikan media pembelajaran Akuntansi yang dikembangkan.

Saya akan mengambil angket ini apabila ibu telah selesai mereview media pembelajaran yang saya buat. Atas kesediaan ibu saya ucapkan terimakasih.

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK AHLI MATERI

Mata pelajaran	: Produktif Akuntansi
Sasaran Program	: Siswa kelas X Akuntansi
Judul Penelitian	: Pengembangan Game Edukasi Who Wants To Be An Accountant Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016
Ahli materi	: RR. Indah Mushkawan, SE-Akt, M.Si
Tanggal	: 3 Mei 2016

PETUNJUK :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ibu sebagai ahli materi, tentang kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek materi dari segi desain pembelajaran dan kebermanfaatannya.
3. Pendapat kritik, saran, penilaian, dan komentar ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Ibu dimohon memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skala :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran ibu mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan,
5. Atas bantuan ibu untuk mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih.

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK AHLI MATERI

A. Aspek Materi

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Desain Pembelajaran						
1	Perumusan tujuan pembelajaran jelas	✓				
2	Tujuan pembelajaran relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	✓				
3	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran	✓				
4	Materi yang dibahas dalam media lengkap	✓				
5	Keluasan dan kedalaman materi sesuai		✓			
6	Materi benar secara teori dan konsep	✓				
7	Materi diambil dari sumber yang relevan		✓			
8	Materi disajikan dengan sistematis	✓				
9	Alur logika materi yang disajikan jelas	✓				
10	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas	✓				
11	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓				
Aspek Kebahasaan dan Soal						
12	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi	✓				
13	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif		✓			
14	Soal dirumuskan dengan jelas	✓				
15	Soal yang tercakup dalam media lengkap	✓				
16	Soal benar secara teori dan konsep	✓				
17	Kunci jawaban sesuai dengan soal	✓				
18	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓			
19	Kedalaman soal sesuai dengan teori dan konsep		✓			
20	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran	✓				

B. Kebenaran Media

1. Apabila terjadi kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan pada kolom yang telah disediakan
2. Kemudian mohon diberikan saran pada kolom berikut ini :

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1:	Soal k p 1	2/10 n/30 Dayat potongan 2% apabila membayar / melunasi 10 hari sejak tanggal transaksi

C. Komentar dan Saran

Media yang dibuat sangat bagus untuk menambah
pengetahuan, wawasan siswa terkait pemasaran
dagang

D. Kesimpulan

(mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Berdasarkan hasil review media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba lapangan tanpa revisi
- (2.) Layak digunakan / uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba lapangan

Yogyakarta, 3 Mei 2016
Ahli Materi

Handwritten signature

RR. Indah Mustikawati, SE.Akt.,M.Si
NIP. 196810141998022001.

Kepada :

Yth. Ibu Tri Wahyuni S.Pd.

Di SMK Bhakti Karya 1 Magelang

Dengan hormat,

Melalui surat pengantar ini saya yang bernama :

Nama : Indah Erika Sari

NIM : 12818244022

Prodi : Pendidikan Akuntansi Internasional

Mengharapkan partisipasi dari ibu guru untuk mengisi angket ini dengan tujuan mengadakan penelitian yang berkaitan skripsi yang saya ajukan ke Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul **“Pengembangan Game Edukasi Who Wants To Be An Accountant Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016”**

Untuk itu saya mengharapkan komentar dan saran dari ibu, untuk perbaikan media pembelajaran Akuntansi yang dikembangkan.

Saya akan mengambil angket ini apabila ibu telah selesai mengisi angket yang saya berikan. Atas kesediaannya saya ucapkan terimakasih.

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GURU

Mata pelajaran	: Produktif Akuntansi
Sasaran Program	: Siswa kelas X Akuntansi
Materi	: Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang
Nama Guru	: TRI WAHYUNI, S.Pd.
Intansi/Sekolah	: SMK BHAKTI KARTAJA 1 MEL
Tanggal	: 4 MEI 2016

PETUNJUK :

1. Lembar evaluasi ditujukan untuk anda sebagai guru kelas X Akuntansi, untuk mendapatkan masukan dari anda, supaya media pembelajaran ini dapat disebarluaskan. Oleh karena itu, perlunya kerjasama dari anda untuk memberikan pendapat tentang program ini. Berilah tanda “√” pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan Skala :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

2. Komentar atau saran yang anda berikan mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar evaluasi ini, diucapkan terima kasih.

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GURU

A. Aspek Materi

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Desain Pembelajaran						
1	Perumusan tujuan pembelajaran jelas	✓				
2	Tujuan pembelajaran relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	✓				
3	Materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran	✓				
4	Materi yang dibahas dalam media lengkap		✓			
5	Keluasan dan kedalaman materi sesuai		✓			
6	Materi benar secara teori dan konsep		✓			
7	Materi diambil dari sumber yang relevan	✓				
8	Materi disajikan dengan sistematis	✓				
9	Alur logika materi yang disajikan jelas	✓				
10	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas		✓			
11	Materi yang disajikan mudah dipahami		✓			
Aspek Kebahasaan dan Soal						
12	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang akuntansi	✓				
13	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif		✓			
14	Soal dirumuskan dengan jelas	✓				
15	Soal yang tercakup dalam media lengkap		✓			
16	Soal benar secara teori dan konsep	✓				
17	Kunci jawaban sesuai dengan soal		✓			
18	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓			
19	Kedalaman soal sesuai dengan teori dan konsep		✓			
20	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran		✓			

B. Kebenaran Media

1. Apabila terjadi kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan pada kolom yang telah disediakan
2. Kemudian mohon diberikan saran pada kolom berikut ini :

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Ada soal yg kurang jelas di KD 3 no 1	Diperjelas ditambah ket. persediaan barang dagang

C. Komentar dan Saran

.. *Bagus & menarik* ..

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

(mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Berdasarkan hasil review media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba lapangan tanpa revisi
- ② Layak digunakan / uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba lapangan

Magelang, 04 Mei 2016
Guru Akuntansi



Tri Wahyuni S.Pd

Kepada :

Yth. Bapak Muhammad Izzudin Mahali, S.Pd.T.,M.Cs.

Di Fakultas Teknik UNY

Dengan hormat,

Melalui surat pengantar ini saya yang bernama :

Nama : Indah Erika Sari

NIM : 12818244022

Prodi : Pendidikan Akuntansi Internasional

Mengharapkan partisipasi dari Bapak Muhammad Izzudin Mahali, S.Pd.T., M.Cs, sebagai Ahli Media, untuk mengisi angket ini dengan tujuan mereview media pembelajaran yang berkaitan dengan skripsi yang saya ajukan ke Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul **“Pengembangan Game Edukasi Who Wants To Be An Accountant Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016.”**

Untuk itu saya mengharapkan komentar dan saran dari Bapak untuk perbaikan media pembelajaran Akuntansi yang dikembangkan.

Saya akan mengambil angket ini apabila Bapak telah selesai mereview media pembelajaran yang saya buat. Atas kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih.

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK AHLI MEDIA

Mata Pelajaran	: Produktif Akuntansi
Sasaran Program	: Siswa kelas X Akuntansi
Judul Penelitian	: Pengembangan Game Edukasi Who Wants To Be An Accountant Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016."
Ahli media	: Muhammad Izzuddin Mahaw. M.Cs.
Tanggal	: 18 Mei 2016

PETUNJUK :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak sebagai ahli media, tentang kelayakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek kualitas pemrograman dan aspek kualitas tampilan beserta manfaatnya.
3. Pendapat kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Bapak dimohon memberikan pendapat pada setiap pernyataan yang tersedia dengan memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skala :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran bapak mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
5. Atas bantuan bapak untuk mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih.

A. Aspek Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Kualitas Pemrograman						
1	Aplikasi berjalan tidak lambat	✓				
2	Ukuran file aplikasi tidak besar		✓			
3	Aplikasi tidak <i>hang</i> (berhenti) saat pengoperasian	✓				
4	Aplikasi tidak menyebabkan komputer <i>hang</i> (berhenti)	✓				
5	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>hardware</i>	✓				
6	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>software</i>					✓
7	Pengoperasian aplikasi ini sederhana		✓			
8	Aplikasi ini menyediakan bantuan yang memudahkan pengguna dalam mengoperasikan <i>game</i>		✓			
9	Aplikasi ini memiliki alur progam yang jelas		✓			
10	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas					✓
11	Proses intalasi aplikasi ini mudah	✓				
12	Program terpaket dengan terpadu	✓				
Kualitas Tampilan						
13	User dapat berinteraksi dengan aplikasi	✓				
14	Penggunaan bahasa dan istilah tepat		✓			
15	Aplikasi menarik		✓			
16	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan			✓		
17	Gambar / animasi yang digunakan menarik			✓		
18	Gambar /animasi yang digunakan tidak mengganggu		✓			
19	Penggunaan <i>backsound</i> tidak mengganggu		✓			
20	<i>Backsound</i> yang digunakan menarik		✓			
21	<i>Backsound</i> yang digunakan sudah tepat		✓			
22	Tampilan aplikasi ini menarik		✓			
23	Pemilihan warna dalam permainan ini sudah tepat		✓			
24	Tulisan dapat dibaca dengan baik	✓				
25	Tombol yang digunakan tepat & sederhana		✓			
26	Tombol berfungsi dengan baik	✓				

B. Kebenaran Media

1. Apabila terjadi kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan pada kolom yang telah disediakan
2. Kemudian mohon diberikan saran pada kolom berikut ini :

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Navigasi sound control harusnya ada di semua halaman	- ditambahkan control untuk sound di semua halaman
2.	Contoh soal dan pembahasan di kar masih belum menuhkan siswa untuk memahami soal.	- pada pembahasan soal ditambahkan navigasi dan peta, bagran / link

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

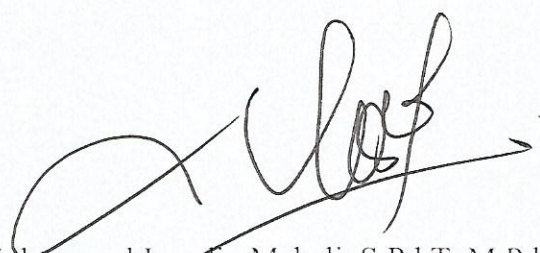
D. Kesimpulan

(mohon dilingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Berdasarkan hasil review media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan / uji coba lapangan tanpa revisi
- ② Layak digunakan / uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan / uji coba lapangan

Yogyakarta, 18 Mei 2016
Ahli media


Muhammad Izzudin Mahali, S.Pd.T., M.Pd
NIP. 19841209 201504 1 001

Kepada :
Yth. Siswa-siswi kelas X Program Keahlian Akuntansi

Di SMK Bhakti Karya 1 Magelang

Dengan hormat,

Melalui surat pengantar ini saya yang bernama :

Nama : Indah Erika Sari

NIM : 12818244022

Prodi : Pendidikan Akuntansi Internasional

Mengharapkan partisipasi dari adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan mengadakan penelitian yang berkaitan skripsi yang saya ajukan ke Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul **“Pengembangan Game Edukasi Who Wants To Be An Accountant Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016”**

Untuk itu saya mengharapkan partisipasi dan kejujuran dari adik-adik untuk mengisi angket ini.

Saya akan mengambil angket ini apabila adik-adik telah selesai mengisi angket yang saya berikan. Atas kesediaannya saya ucapkan terimakasih.

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA

Mata pelajaran : Produktif Akuntansi
 Sasaran Program : Siswa kelas X Akuntansi
 Materi : Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang
 Nama siswa : Hana Afidah
 Kelas : X Ak
 Tanggal :

PETUNJUK :

1. Lembar validasi ini ditujukan untuk anda sebagai siswa kelas X Akuntansi, untuk mendapatkan masukan dari anda, supaya media pembelajaran ini dapat disebarluaskan. Oleh karena itu, perlunya kerjasama dari anda untuk memberikan pendapat tentang program ini. Berilah tanda “√” pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan Skala :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

2. Komentar atau saran yang anda berikan mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan anda untuk mengisi lembar validasi ini, diucapkan terima kasih.

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK SISWA

A. Angket Penilaian Media & Materi Pembelajaran

No	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Kualitas Pemrograman						
1	Game dapat diinstal dengan mudah	✓				
2	Aplikasi memiliki petunjuk yang jelas	✓				
3	Komputer tidak <i>hang</i> (berhenti) saat memainkan <i>game</i>	✓				
4	Aplikasi tidak <i>hang</i> (berhenti) saat dimainkan	✓				
5	Game ini memiliki petunjuk pengoperasian yang jelas	✓				
6	Game ini mudah digunakan	✓				
Desain Pembelajaran						
7	Materi yang disajikan mudah dipahami dan sistematis		✓			
8	Pembahasan contoh-contoh soal dalam <i>game</i> jelas	✓				
9	Alur penyampaian materi runtut dan jelas		✓			
10	Bahasa yang digunakan komunikatif		✓			
11	Game ini dapat menumbuhkan motivasi belajar	✓				
12	Soal jelas dan mudah dipahami		✓			
13	Soal dalam <i>game</i> sesuai dengan materi		✓			
Kualitas Tampilan						
14	Musik yang digunakan tidak mengganggu		✓			
15	Musik yang digunakan menarik	✓				
16	Tampilan yang digunakan menarik		✓			
17	Tulisan dalam <i>game</i> terbaca jelas	✓				
18	Tombol navigasi tidak mengganggu dan sederhana	✓				
19	Tombol navigasi berfungsi dengan baik	✓				
20	Animasi yang digunakan menarik		✓			
21	Animasi yang ada dalam <i>game</i> tidak mengganggu	✓				
22	Aplikasi <i>game</i> pembelajaran kreatif dan inovatif		✓			

B. Komentar dan Saran

1. Komentar

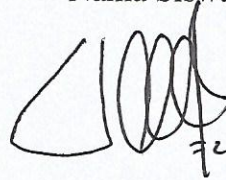
Game dapat membuat saya lebih rajin belajar karena tidak membosankan dan menyenangkan.

2. Saran

Untuk kedepannya materi yang digunakan bisa di tambahkan dengan materi yang lainnya.

Magelang,
Nama Siswa

2016



Hana Afidah

LEARNING OUTCOMES TEST VALIDATION

UJI VALIDITAS DAN REALIBILITAS SOAL TES HASIL BELAJAR

Mata pelajaran : Produktif Akuntansi
 Kelas/Semester : X/1
 Standar Kompetensi : Menyelesaikan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang
 Waktu : 30 menit
 Nama :
 No. Absen :

PETUNJUK :

Berilah tanda (x) pada huruf a, b, c, d atau e pada jawaban yang paling tepat!

1. Syarat pembayaran 2/10, n 30 berarti ...
 - a. Pembayaran sebaiknya dilakukan paling lambat 10 hari, jika melewati maka terkena denda.
 - b. Pemberian potongan sebesar 2%, jika dilakukan pembayaran dalam jangka waktu 10 hari setelah transaksi dan pembayaran paling lambat 30 hari setelah transaksi.
 - c. Jika membayar dalam jangka waktu 2 hari sejak tanggal pembelian mendapat potongan sebesar 10%
 - d. Mendapat potongan 30% apabila pembayaran dilakukan 2 hari setelah terjadi transaksi pembelian
 - e. Mendapat potongan 2% saat melakukan pembayaran dari hari pertama hingga hari ke 30.
2. Transaksi berikut ini yang dicatat ke dalam jurnal penjualan adalah ...
 - a. Tanggal 1 Januari dijual barang dagang tunai kepada CV. Melati sebesar Rp. 1.000.000,00
 - b. Tanggal 5 Januari diterima barang dagang atas penjualan yang terjadi bulan Desember sebesar Rp. 300.000,00

- c. Tanggal 17 Januari dijual barang dagang dengan syarat 2/10, n/30 kepada Toko Salwa sebesar Rp. 6.500.000,00
 - d. Tanggal 20 Januari mendapat kiriman barang dagang dari Toko Salwa atas penjualan yang terjadi pada tanggal 17 Januari senilai Rp. 650.000,00
 - e. Tanggal 22 Januari menjual barang dagangan kepada PT ABC sebesar Rp. 500.000,00 dibayar pada saat terjadi transaksi.
3. Dikembalikan barang kepada penjual barang yang dibeli karena rusak Rp. 1.700.000,00. Jurnal yang dibuat untuk mencatat transaksi tersebut adalah ...
- a. Utang Usaha (D) Rp. 1.700.000,00
 Pembelian (K) Rp. 1.700.000,00
 - b. Potongan pembelian (D) Rp. 1.700.000,00
 Pembelian (K) Rp. 1.700.000,00
 - c. Piutang Dagang (D) Rp. 1.700.000,00
 Retur pembelian & pengurangan harga (K) Rp. 1.700.000,00
 - d. Retur pembelian & pengurangan harga (D) Rp. 1.700.000,00
 Utang Usaha (K) Rp. 1.700.000,00
 - e. Utang usaha (D) Rp. 1.700.000,00
 Retur pembelian & pengurangan harga (K) Rp. 1.700.000,00
4. Fungsi dari buku besar pembantu utang adalah ...
- a. Mencatat daftar saldo piutang yang dimiliki perusahaan
 - b. Mencatat daftar saldo modal dan utang yang dimiliki perusahaan
 - c. Mencatat daftar saldo utang yang dimiliki perusahaan
 - d. Mencatat daftar saldo piutang dan utang yang dimiliki perusahaan
 - e. Mencatat daftar saldo piutang, utang, kas dan modal perusahaan.

5. Perhatikan jurnal berikut :

Jurnal Penjualan

Halaman : 1						
Tanggal	No Bukti	Keterangan	Ref	Debit	Kredit	
				Piutang Dagang	Penjualan	
Apr-15	5	F-01	Toko Matahari	Rp 1,000,000.00	Rp 1,000,000.00	

Jurnal Umum

Halaman : 1					
Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
Apr-15	8	Retur Penjualan		Rp 500,000.00	
		Piutang Dagang Toko Matahari			Rp 500,000.00

Apabila tanggal 1 april terdapat saldo piutang dagang sebesar Rp. 100.000,00 & saldo penjualan Rp. 300.000,00 maka posting ke buku besar yang benar adalah ...

a.

Buku Besar							
Nama Akun : Piutang Dagang				No. Akun : 112			
Tanggal	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
					Debet	Kredit	
Apr-15	1	Saldo			Rp 100,000.00		
	5		JP 01	Rp1,000,000.00		Rp1,100,000.00	
	7		JU 01		Rp500,000.00	Rp 600,000.00	

b.

Buku Besar							
Nama Akun : Penjualan				No. Akun : 412			
Tanggal	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
					Debet	Kredit	
Apr-15	1	Saldo		Rp 300,000.00		Rp 300,000.00	
	5		JP 01	Rp1,000,000.00		Rp1,300,000.00	

c.

Buku Besar							
Nama Akun : Penjualan				No. Akun : 412			
Tanggal	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
					Debet	Kredit	
Apr-15	1	Saldo		Rp300,000.00		Rp 300,000.00	
	5		JP 01	Rp1,000,000.00		Rp1,300,000.00	

d.

Buku Besar						
Nama Akun : Piutang Dagang				No. Akun : 112		
Tanggal	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Apr-15	1	Saldo				Rp 100,000.00
	5	JP 01	Rp1,000,000.00			Rp 1,100,000.00
	7	JU 01		Rp500,000.00		Rp 600,000.00

e.

Buku Besar						
Nama Akun : Utang Dagang				No. Akun : 511		
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Desember 2015	31 Jurnal pengeluaran kas	JKK 01		Rp 200,000.00		Rp 200,000.00
	31 Jurnal pembelian	JB 01		Rp 3,000,000.00		Rp3,200,000.00

6. Berikut merupakan daftar saldo piutang dan jurnal penjualan UD Barokah!

Daftar Saldo Piutang

Periode 1 Juni 2015

No.	Nama Kreditur	Saldo
1	Toko Jaya	Rp 4,000,000.00
2	Toko Glory	Rp 2,000,000.00
3	Toko Makmur	Rp 1,550,000.00

UD Barokah						
Jurnal Penjualan						
Per 31 Juni 2015						
Tanggal	No, Faktur	Keterangan	Syarat Pembayaran	Debet	Kredit	
				Piutang Dagang	Penjualan	
Juni 2015	3 101	Toko Jaya	2/10, n/30	Rp1,100,000.00	Rp 1,100,000.00	
	5 102	Toko Glory	2/10, n/31	Rp 810,000.00	Rp 810,000.00	
	7 103	Toko Makmur	2/10, n/32	Rp5,700,000.00	Rp 5,700,000.00	
				Rp7,610,000.00	Rp 7,610,000.00	

Dari data tersebut posting ke buku pembantu yang benar adalah ...

a.

Buku Besar Piutang Dagang						
Nama : Toko Jaya						
Tanggal	Ket	Debet	Kredit	Saldo		
				Debet	Kredit	
Juni	1	Saldo			Rp4,000,000.00	
2015	4	Dibeli	Rp1,100,000.00		Rp5,100,000.00	

b.

Buku Besar Piutang Dagang						
Nama : Toko Jaya						
Tanggal		Ket	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juni	1	Saldo	Rp4,000,000.00		Rp4,000,000.00	
2015	4	Dibeli		Rp 1,100,000.00		Rp1,100,000.00

c.

Buku Besar Piutang Dagang						
Nama : Toko Glory						
Tanggal		Ket	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juni	1	Saldo				Rp2,000,000.00
2015	4	Dibeli		Rp 810,000.00		Rp1,190,000.00

d.

Buku Besar Piutang Dagang						
Nama : Toko Makmur						
Tanggal		Ket	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juni	1	Saldo			Rp1,550,000.00	
2015	4	Dibeli		Rp5,700,000.00	Rp4,150,000.00	

e.

Buku Besar Utang Dagang						
Nama : Toko Bangkit						
Tanggal		Ket	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juli	1	Saldo			Rp 1,300,000.00	
2015	8	Dibeli		Rp1,100,000.00	Rp 200,000.00	

7. Diketahui di neraca saldo terdapat perlengkapan senilai Rp. 1.500.000, di akhir tahun perlengkapan tersebut masih tersisa senilai Rp. 500.000,00, nilai perlengkapan yang harus disesuaikan adalah sebesar ...

- Rp. 2.000.000,00
- Rp. 2.500.000,00
- Rp. 500.000,00
- Rp. 1.500.000,00
- Rp. 1.000.000,00

8. Persediaan barang dagang pada tanggal 1 Januari 2015 sebesar Rp. 8.000.000,00 dan persediaan barang dagang pada tanggal 31 Desember 2015 sebesar Rp. 5.000.000,00 dari data tersebut penyusunan jurnal penyesuaian yang benar adalah ...

- a. Persediaan barang dagang Rp. 8.000.000,00

Ikhtisar L/R Rp. 8.000.000,00

- b. Ikhtisar L/R Rp. 13.000.000,00

Persediaan barang dagang Rp. 13.000.000,00

- c. Ikhtisar L/R Rp 5.000.000,00

Persediaan barang dagang Rp. 5.000.000,00

- d. Persediaan barang dagang Rp. 5.000.000,00

Ikhtisar L/R Rp. 5.000.000,00

- e. Ikhtisar L/R Rp. 85.000.000,00

Persediaan barang dagang Rp. 85.000.000,00

9. Pada tanggal 1 Juli 2015 UD Makmur menerima sewa sebesar Rp. 2.400.000,00 untuk 2 tahun yang dicatat sebagai pendapatan sewa, dari data tersebut penyesuaian yang harus dilakukan oleh UD Makmur adalah ...

- a. Pendapatan sewa (D) Rp. 1.800.000,00

Sewa diterima dimuka (K) Rp. 1.800.000,00

- b. Pendapatan sewa (D) Rp. 600.000,00

Sewa diterima dimuka (K) Rp. 600.000,00

- c. Sewa diterima dimuka (D) Rp. 1.800.000,00

Pendapatan sewa (K) Rp. 1.800.000,00

- d. Sewa diterima dimuka (D) Rp. 600.000,00

Pendapatan sewa (K) Rp. 600.000,00

- e. Pendapatan sewa (D) Rp. 2.800.000,00

Sewa diterima dimuka (K) Rp. 2.800.000,00

10. Dibawah ini penyusunan jurnal penyesuaian yang benar dengan metode HPP adalah ...

- a. Persediaan awal Rp.1000.000,00
 HPP Rp. 1.000.000,00
- b. HPP Rp. 3.150.000,00
 Persediaan awal Rp. 1.000.000,00
 Pembelian Rp. 2.000.000,00
 Beban angkut pembelian Rp. 150.000,00
- c. Persediaan akhir Rp. 500.000,00
 Pembelian Rp. 1.000.000,00
 Retur pembelian Rp. 50.000,00
 HPP Rp. 1.650.000
- d. Pembelian Rp. 1.000.000,00
 Potongan pembelian Rp. 35.000,00
 HPP Rp. 1.035.000,00
- e. HPP Rp. 500.000,00
 Persediaan akhir Rp. 500.000,00

11. Tahap terakhir yang harus dilalui dalam menyusun kertas kerja dengan mengisi kolom ...

- a. Neraca saldo setelah disesuaikan
- b. Laba/rugi
- c. Neraca saldo
- d. Jurnal penyesuaian
- e. Neraca

12. Pada neraca saldo terdapat akun persediaan barang dagang debet sebesar Rp. 2.500.000,00. Di kolom penyesuaian terdapat debet Rp. 1.000.000,00 dan kredit Rp. 2.500.000,00. Penyelesaian akun persediaan barang dagang yang tepat adalah ...

- Laba/rugi sebelah debet Rp. 1.000.000,00
- Neraca sebelah kredit Rp. 2.500.000,00
- Neraca sebelah debet Rp. 1.000.000,00
- Laba/rugi sebelah kredit Rp. 2.500.000,00
- Laba/rugi sebelah kredit sebesar Rp. 1.000.000,00

13. Sebagian data dari UD Barokah pada Neraca Lajur tahun 2015 sebagai berikut :

		(dalam ribuan rupiah)					
No	Keterangan	NSD		L/R		Neraca	
		D	K	D	K	D	K
1	Utang Dagang		1,500		-	-	1,500
2	Modal Ani		4,500	-	4,500	-	4,500
3	Penjualan	-	2,100	-	2,100		-
4	Beban angkut pembelian	100	-	100	-		-
5	Beban sewa	500	-	500	-	500	-

Penyelesaian kertas kerja yang benar adalah ...

- 1,2, dan 3
- 1,3 dan 4
- 2, 3 dan 5
- 1, 4 dan 5
- 1, 2 dan 4

14. Laporan yang menggambarkan posisi harta, utang dan modal suatu periode akuntansi tertentu disebut dengan ...

- Laporan harga pokok penjualan
- Laporan laba rugi
- Laporan arus kas
- Laporan perubahan modal
- Laporan posisi keuangan

15. Saldo perusahaan dagang memiliki data keuangan sebagai berikut :

Penjualan	Rp. 8.000.000,00
Persediaan barang dagang awal	Rp. 9.500.000,00
Pembelian	Rp. 6.200.000,00
Retur pembelian	Rp. 1.000.000,00
Potongan pembelian	Rp. 500.000,00
Beban angkut pembelian	Rp. 300.000,00
Beban angkut penjualan	Rp. 250.000,00
Persediaan barang dagang akhir	Rp. 4.000.000,00

Maka harga pokok penjualannya sebesar ...

- a. Rp. 13.500.000,00
- b. Rp. 10.250.000,00
- c. Rp. 10.750.000,00
- d. Rp. 10.500.000,00
- e. Rp. 13.250.000,00

16. Suatu perusahaan memperoleh laba bersih sebesar Rp. 13.250.000,00 dengan modal awal sebesar Rp. 2.500.000,00. Pada saat beroperasi pemilik menggunakan uang perusahaan sebesar Rp. 750.000,00. Maka besar modal akhir perusahaan tersebut adalah ...

- a. Rp. 11.500.000,00
- b. Rp. 15.000.000,00
- c. Rp. 10.000.000,00
- d. Rp. 16.500.000,00
- e. Rp. 15.500.000,00

17. Data akuntansi PD Aneka Jaya per 30 Juli 2015 adalah sebagai berikut :

Penjualan	Rp. 47.250.000,00
Retur penjualan	Rp. 350.000,00
Potongan penjualan	Rp. 400.000,00
HPP	Rp. 32.250.000,00
Beban administrasi	Rp. 850.000,00
Beban bag. Penjualan	Rp. 1.350.000,00

Dari data tersebut besarnya laba kotor adalah ...

- a. Rp. 12.050.000,00
- b. Rp. 14.250.000,00
- c. Rp. 14.950.000,00
- d. Rp. 14.600.000,00
- e. Rp. 12.000.000,00

18. Perhatikan daftar akun berikut :

A	B	C
1. Prive	1. Retur pembelian	1. Beban Gaji
2. Iklan dibayar di muka	2. Beban iklan	2. Penjualan
3. Retur penjualan	3. Sewa dibayar dimuka	3. Pembelian

Akun yang harus dipindahkan ke dalam ikhtisar laba/rugi yang pada saat penutupan bersaldo debet yaitu ...

- a. A3 dan C2
- b. A1 dan B1
- c. A1 dan C1
- d. B1 dan C2
- e. B2 dan C2

19. Jurnal penutup yang benar untuk mencatat penjualan sebesar Rp. 5.000.000,00 yaitu ...

- a. Modal Rp. 5.000.000,00
 Pendapatan Rp. 5.000.000,00
- b. Pendapatan Rp. 5.000.000,00
 Modal Rp. 5.000.000,00
- c. Ikhtisar laba/rugi Rp. 5.000.000,00
 Penjualan Rp. 5.000.000,00
- d. Penjualan Rp. 5.000.000,00
 Ikhtisar laba/rugi Rp. 5.000.000,00

20. Berikut data keuangan PD Aneka Jaya Per 31 Desember 2015 :

Penjualan	Rp. 55.000.000,00
-----------	-------------------

Harga Pokok Penjualan	Rp. 37.500.000,00
-----------------------	-------------------

Beban bagian penjualan	Rp. 3.350.000,00
------------------------	------------------

Beban administrasi umum	Rp. 2.850.000,00
-------------------------	------------------

Jurnal penutup 31 Desember 2015 yang benar adalah ...

a. Ikhtisar laba rugi	Rp. 55.000.000,00
-----------------------	-------------------

Penjualan	Rp. 55.000.000,00
-----------	-------------------

b. Beban bagian penjualan	Rp. 3.350.000,00
---------------------------	------------------

Ikhtisar laba rugi	Rp. 3.350.000.000,00
--------------------	----------------------

c. Ikhtisar laba rugi	Rp. 37.500.000,00
-----------------------	-------------------

Harga Pokok Penjualan	Rp. 37.500.000,00
-----------------------	-------------------

d. Beban administrasi	Rp. 2.850.000,00
-----------------------	------------------

Ikhtisar laba rugi	Rp. 2.850.000,00
--------------------	------------------

e. Harga pokok penjualan	Rp. 37.500.000,00
--------------------------	-------------------

Ikhtisar laba.rugi	Rp. 37.500.000,00
--------------------	-------------------

KUNCI JAWABAN SOAL TES VALIDITAS & REALIBILITAS

1.B	11.E
2.C	12.C
3.3	13.B
4.C	14.E
5.A	15.D
6.A	16.B
7.E	17.B
8.D	18.D
9.A	19.D
10.C	20.C

TABULASI VALIDITAS & REALIBILITAS SOAL TES HASIL BELAJAR

NO	Butir Soal																				Skor Total (Y)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18
2	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	16
3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	15
4	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	11
5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
8	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	12
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
10	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	11
11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	18
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	17
14	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	11
15	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	8
16	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19
19	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	9
20	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17
21	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	9
22	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	11
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20

KETERANGAN :

BENAR : 1

SALAH : 0

ANALISIS VALIDITAS & REALIBILITAS MENGGUNAKAN SPSS 18

Correlations

		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12
S1	Pearson Correlation	1	.735 ^{**}	.314	.489	.422	.225	.314	.568 ^{**}	.339	.489	-.022	.422
	Sig. (2-tailed)		.000	.144	.018	.045	.301	.144	.005	.114	.018	.920	.045
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S2	Pearson Correlation	.735 ^{**}	1	.163	.422	.233	.219	.163	.305	.586 ^{**}	.109	-.204	.233
	Sig. (2-tailed)	.000		.458	.045	.284	.316	.458	.157	.003	.621	.350	.284
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S3	Pearson Correlation	.314	.163	1	.314	.163	.572 ^{**}	.092	.195	.444	.314	.314	-.178
	Sig. (2-tailed)	.144	.458		.144	.458	.004	.676	.372	.034	.144	.144	.417
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S4	Pearson Correlation	.489	.422	.314	1	.422	.225	.036	.110	.339	.489	-.022	.109
	Sig. (2-tailed)	.018	.045	.144		.045	.301	.869	.619	.114	.018	.920	.621
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S5	Pearson Correlation	.422	.233	.163	.422	1	.483	-.178	.305	.024	.422	.109	-.150
	Sig. (2-tailed)	.045	.284	.458	.045		.020	.417	.157	.912	.045	.621	.495
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S6	Pearson Correlation	.225	.219	.572 ^{**}	.225	.483	1	-.133	.051	.244	.225	.441	-.311
	Sig. (2-tailed)	.301	.316	.004	.301	.020		.546	.819	.262	.301	.035	.149
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S7	Pearson Correlation	.314	.163	.092	.036	-.178	-.133	1	.195	.195	.036	.314	.844 ^{**}

	Sig. (2-tailed)	.144	.458	.676	.869	.417	.546		.372	.372	.869	.144	.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S8	Pearson Correlation	.568**	.305	.195	.110	.305	.051	.195	1	.179	.110	.110	.305
	Sig. (2-tailed)	.005	.157	.372	.619	.157	.819	.372		.415	.619	.619	.157
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S9	Pearson Correlation	.339	.586**	.444	.339	.024	.244	.195	.179	1	-.120	.110	.024
	Sig. (2-tailed)	.114	.003	.034	.114	.912	.262	.372	.415		.587	.619	.912
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S10	Pearson Correlation	.489	.109	.314	.489	.422	.225	.036	.110	-.120	1	.233	.109
	Sig. (2-tailed)	.018	.621	.144	.018	.045	.301	.869	.619	.587		.284	.621
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S11	Pearson Correlation	-.022	-.204	.314	-.022	.109	.441	.314	.110	.110	.233	1	.109
	Sig. (2-tailed)	.920	.350	.144	.920	.621	.035	.144	.619	.619	.284		.621
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S12	Pearson Correlation	.422	.233	-.178	.109	-.150	-.311	.844**	.305	.024	.109	.109	1
	Sig. (2-tailed)	.045	.284	.417	.621	.495	.149	.000	.157	.912	.621	.621	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S13	Pearson Correlation	.167	.064	-.011	.167	.064	-.071	.772**	.037	.037	.167	.407	.652**
	Sig. (2-tailed)	.446	.772	.959	.446	.772	.749	.000	.865	.865	.446	.054	.001
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S14	Pearson Correlation	.314	.163	.092	.036	.163	.102	.092	.444	.444	.036	.314	.163
	Sig. (2-tailed)	.144	.458	.676	.869	.458	.643	.676	.034	.034	.869	.144	.458

N		23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S15	Pearson Correlation	.167	.358	.511	.167	.358	.538	-.011	.037	.468	.167	.407	-.230
	Sig. (2-tailed)	.446	.094	.013	.446	.094	.008	.959	.865	.024	.446	.054	.291
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S16	Pearson Correlation	.592	.503	-.211	.036	.163	.102	.395	.444	.195	.036	.036	.503
	Sig. (2-tailed)	.003	.014	.335	.869	.458	.643	.062	.034	.372	.869	.869	.014
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S17	Pearson Correlation	.314	.503	.395	.314	-.178	.102	.697	-.054	.444	.036	.036	.503
	Sig. (2-tailed)	.144	.014	.062	.144	.417	.643	.000	.806	.034	.869	.869	.014
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S18	Pearson Correlation	.279	-.012	.147	.058	.530	.350	.147	.311	-.086	.279	.500	.259
	Sig. (2-tailed)	.197	.957	.504	.794	.009	.102	.504	.149	.696	.197	.015	.232
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S19	Pearson Correlation	.339	.305	-.054	.110	.024	-.143	.195	.384	.589	.110	.110	.305
	Sig. (2-tailed)	.114	.157	.806	.619	.912	.515	.372	.071	.003	.619	.619	.157
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S20	Pearson Correlation	.314	.163	.092	.592	.503	.102	.092	.195	-.054	.592	.036	.163
	Sig. (2-tailed)	.144	.458	.676	.003	.014	.643	.676	.372	.806	.003	.869	.458
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
TOTAL	Pearson Correlation	.760	.584	.477	.529	.489	.449	.505	.521	.544	.478	.452	.458
	Sig. (2-tailed)	.000	.003	.021	.009	.018	.032	.014	.011	.007	.021	.030	.028

N	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23	23
---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Correlations

		S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	STOT
S1	Pearson Correlation	.167	.314	.167	.592	.314	.279	.339	.314	.760
	Sig. (2-tailed)	.446	.144	.446	.003	.144	.197	.114	.144	.000
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S2	Pearson Correlation	.064	.163	.358	.503	.503	-.012	.305	.163	.584
	Sig. (2-tailed)	.772	.458	.094	.014	.014	.957	.157	.458	.003
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S3	Pearson Correlation	-.011	.092	.511	-.211	.395	.147	-.054	.092	.477
	Sig. (2-tailed)	.959	.676	.013	.335	.062	.504	.806	.676	.021
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S4	Pearson Correlation	.167	.036	.167	.036	.314	.058	.110	.592	.529
	Sig. (2-tailed)	.446	.869	.446	.869	.144	.794	.619	.003	.009
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S5	Pearson Correlation	.064	.163	.358	.163	-.178	.530	.024	.503	.489
	Sig. (2-tailed)	.772	.458	.094	.458	.417	.009	.912	.014	.018
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S6	Pearson Correlation	-.071	.102	.538	.102	.102	.350	-.143	.102	.449
	Sig. (2-tailed)	.749	.643	.008	.643	.643	.102	.515	.643	.032
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S7	Pearson Correlation	.772	.092	-.011	.395	.697	.147	.195	.092	.505

	Sig. (2-tailed)	.000	.676	.959	.062	.000	.504	.372	.676	.014
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S8	Pearson Correlation	.037	.444	.037	.444	-.054	.311	.384	.195	.521
	Sig. (2-tailed)	.865	.034	.865	.034	.806	.149	.071	.372	.011
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S9	Pearson Correlation	.037	.444	.468	.195	.444	-.086	.589	-.054	.544
	Sig. (2-tailed)	.865	.034	.024	.372	.034	.696	.003	.806	.007
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S10	Pearson Correlation	.167	.036	.167	.036	.036	.279	.110	.592	.478
	Sig. (2-tailed)	.446	.869	.446	.869	.869	.197	.619	.003	.021
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S11	Pearson Correlation	.407	.314	.407	.036	.036	.500	.110	.036	.452
	Sig. (2-tailed)	.054	.144	.054	.869	.869	.015	.619	.869	.030
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S12	Pearson Correlation	.652	.163	-.230	.503	.503	.259	.305	.163	.458
	Sig. (2-tailed)	.001	.458	.291	.014	.014	.232	.157	.458	.028
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S13	Pearson Correlation	1	-.011	.324	.250	.511	.190	.037	.250	.485
	Sig. (2-tailed)		.959	.132	.250	.013	.386	.865	.250	.019
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S14	Pearson Correlation	-.011	1	.250	.395	-.211	.387	.694	-.211	.477
	Sig. (2-tailed)	.959		.250	.062	.335	.068	.000	.335	.021
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S15	Pearson Correlation	.324	.250	1	-.011	.250	.190	.037	-.011	.510
	Sig. (2-tailed)	.132	.250		.959	.250	.386	.865	.959	.013

	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S16	Pearson Correlation	.250	.395	-.011	1	.092	.147	.444	.092	.505
	Sig. (2-tailed)	.250	.062	.959		.676	.504	.034	.676	.014
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S17	Pearson Correlation	.511	-.211	.250	.092	1	-.094	-.054	.092	.449
	Sig. (2-tailed)	.013	.335	.250	.676		.669	.806	.676	.031
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S18	Pearson Correlation	.190	.387	.190	.147	-.094	1	.112	.147	.493
	Sig. (2-tailed)	.386	.068	.386	.504	.669		.610	.504	.017
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S19	Pearson Correlation	.037	.694	.037	.444	-.054	.112	1	.195	.475
	Sig. (2-tailed)	.865	.000	.865	.034	.806	.610		.372	.022
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
S20	Pearson Correlation	.250	-.211	-.011	.092	.092	.147	.195	1	.421
	Sig. (2-tailed)	.250	.335	.959	.676	.676	.504	.372		.045
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23
STOT	Pearson Correlation	.485	.477	.510	.505	.449	.493	.475	.421	1
	Sig. (2-tailed)	.019	.021	.013	.014	.031	.017	.022	.045	
	N	23	23	23	23	23	23	23	23	23

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	23	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	23	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.735	21

Item-Total Statistics


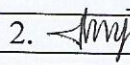


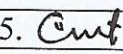


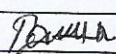
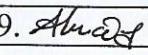









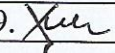
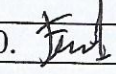
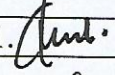
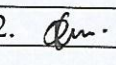
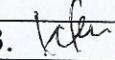
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL1	30.26	65.292	.738	.715
SOAL2	30.17	67.241	.556	.723
SOAL3	30.22	67.542	.441	.725
SOAL4	30.26	66.929	.491	.723
SOAL5	30.17	67.787	.457	.726
SOAL6	30.43	66.984	.400	.724
SOAL7	30.22	67.360	.470	.725
SOAL8	30.35	66.601	.479	.722
SOAL9	30.35	66.419	.503	.721
SOAL10	30.26	67.292	.438	.725
SOAL11	30.26	67.474	.411	.726
SOAL12	30.17	67.968	.425	.727
SOAL13	30.30	67.040	.443	.724
SOAL14	30.22	67.542	.441	.725
SOAL15	30.30	66.858	.468	.723
SOAL16	30.22	67.360	.470	.725
SOAL17	30.22	67.723	.411	.726
SOAL18	30.39	66.704	.447	.723
SOAL19	30.35	66.964	.430	.724
SOAL20	30.22	67.905	.382	.727
TOTAL	15.52	17.625	1.000	.842

DAFTAR HADIR
UJI VALIDITAS & RELIABILITAS INSTRUMEN PENELITIAN SOAL TES
HASIL BELAJAR

Pengembangan *Game* Edukasi *Who Wants to be an Accountant* Sebagai Media
Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK
Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016

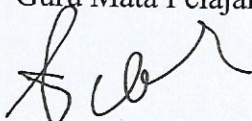
Hari/Tanggal : Kamis, 12 Mei 2016

Waktu : 10.15 - 11.45 WIB

No.	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1.	SOFI Sulistiana	X AK	1. 	
2.	Rizki Andina	X AK		2. 
3.	Eva Setyaningrum	X AK	3. 	
4.	Aiifa Azzahran	X AK		4. 
5.	Sri Wahyuni	X AK	5. 	
6.	Novi Nurul Azizah	X AK		6. 
7.	Risa Lianawati	X AK	7. 	
8.	Bellinda Dwi A	X AK		8. 
9.	Annisra Syabilla Salma	X AK	9. 	
10.	Dewi Iestari	X AK		10. 
11.	Muhammad Zhofar Nur I	X AK	11. 	
12.	Ayu Kurniawati	X AK		12. 
13.	Siti Sari	X AK	13. 	
14.	Elsa Ayu Karina	X AK		14. 
15.	Hana Apich	X AK	15. 	
16.	Violita Arum Sagita	X AK		16. 
17.	Duca Restu Saputra	X AK	17. 	
18.	EKO Bri L	X AK		18. 
19.	Praha Lianawati	X AK	19. 	
20.	Erika Febrinyani	X AK		20. 
21.	Ana Setyepini	X AK	21. 	
22.	Sulistyaningrum	X AK		22. 
23.	Waheni Dwi Indriyani	X AK	23. 	

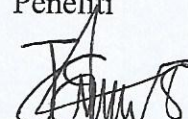
Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran,



Tri Wahyuni, S.Pd

Peneliti



Indah Erika Sari
NIM 12818244022

Appendix 5

1. Individual trial
2. Small group trial
3. Field trial
4. Learning Outcomes Data

INDIVIDUAL TRIAL

Rekapitulasi Penilaian Siswa Pada Uji Coba Perorangan

No	Nama	Kualitas Pemrograman						Desain Pembelajaran							Kualitas Tampilan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
1	Eva Setiyaningrum	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	
2	Muhammad Zhofar Nur I.	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	3	4	5	
3	Sri Wahyuni	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	
Jumlah		81						92							115									
Rata-rata		4.50						4.38							4.26									
Kategori		Sangat Layak						Sangat Layak							Sangat Layak									
Rata-rata keseluruhan		4.38																						
Kategori		Sangat Layak																						

Komentar/Saran Siswa Uji Coba Perorangan


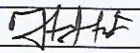
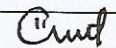
No.	Nama	Komentar/Saran
1	Eva Setiyaningrum	kreaitif untuk belajar/ tambahkan materi lain.
2	Muhammad Zhofar Nur I.	sangat menarik dapat meningkatkan belajar/ dapat menciptakan game yang lebih banyak untuk meningkatkan kemajuan pendidikan.
3	Sri Wahyuni	game bagus mudah digunakan.

DAFTAR HADIR
UJI COBA PERORANGAN

Pengembangan Game Edukasi *Who Wants to be an Accountant* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016

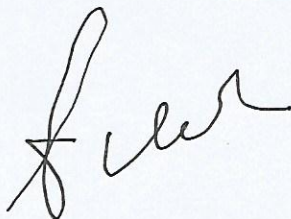
Hari/Tanggal : Kamis, 19 Mei 2016

Waktu : 10.15 - 11.45 WIB

No.	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1.	Eva Setyaningrum	X AK	1. 	
2.	Muhammad Zhofar Nur I	X AK		2. 
3.	Sri Wahyuni	X AK	3. 	

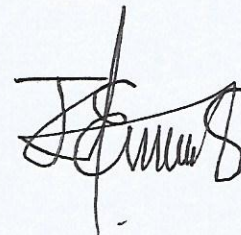
Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran,



Tri Wahyuni, S.Pd

Peneliti



Indah Erika Sari

NIM : 12818244022

SMALL GROUP TRIAL

Rekapitulasi Penilaian Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Nama	Kualitas Pemrograman						Desain Pembelajaran							Kualitas Tampilan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
1	Alifa Azzahrah	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	
2	Ayu Kurniawati	5	5	4	4	5	3	5	4	4	4	5	4	5	5	4	3	4	4	3	4	4	5	
3	Elsa Ayu Karina	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	
4	Hana Afidah	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	3	4	4	5	3	5	5	5	4	5	4	
5	Novi Nurul Azizah	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	
6	Sita Sari	5	4	4	4	5	4	3	5	3	4	4	4	5	4	4	3	4	3	5	5	5	5	
7	Sofi Sulistiana	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	
Jumlah		197						217							272									
Rata-rata		4.69						4.43							4.32									
Kategori		Sangat Layak						Sangat Layak							Sangat Layak									
Rata-rata keseluruhan		4.48																						
Kategori		Sangat Layak																						

Komentar/Saran Siswa Uji Coba Kelompok Kecil








No.	Nama	Komentar/Saran
1	Alifa Azzahrah	Game menarik membuat rajin belajar.
2	Ayu Kurniawati	-
3	Elsa Ayu Karina	-
4	Hana Afidah	Game menyenangkan membuat rajin belajar/ kedepannya ditambah materi lain.
5	Novi Nurul Azizah	-
6	Sita Sari	-
7	Sofi Sulistiana	Game bagus, materi mudah dipahami.

DAFTAR HADIR
UJI COBA KELOMPOK KECIL

Pengembangan *Game* Edukasi *Who Wants to be an Accountant* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016

Hari/Tanggal : Jumat, 20 Mei 2016

Waktu : 07.30 - 09.00 WIB

No.	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1.	ANFA Azzahran	X AK	1. 	
2.	SOFI SULISTIANA	X AK		2. 
3.	NOVI NURUL AZIZAH	X AK	3. 	
4.	AYU KURNIAWATI	X AK		4. 
5.	SITA SARI	X AK	5. 	
6.	ELSA AYU KARINA	X AK		6. 
7.	HARA HARAH	X AK	7. 	

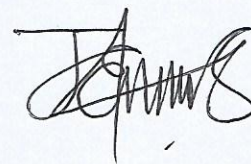
Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran,



Tri Wahyuni, S.Pd

Peneliti



Indah Erika Sari

NIM : 12818244022

FIELD TRIAL

Rekapitulasi Penilaian Siswa Pada Uji Coba Lapangan

No .	Nama	Kualitas Pemrograman						Desain Pembelajaran							Kualitas Tampilan										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
1	Alifa Azzahrah	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5		
2	Ana Setyorini	4	5	4	4	5	5	4	3	3	4	5	4	3	5	5	4	3	5	5	4	5	5		
3	Annisa Syabilla Salma	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4		
4	Ayu Kurniawati	5	5	4	4	5	3	3	4	4	4	5	4	5	5	4	3	4	4	3	4	4	5		
5	Bellinda Dwi Astuti	4	5	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4		
6	Dewi Lestari	5	5	5	4	5	4	4	3	5	5	5	3	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5		
7	Dika Restu Saputra	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	4	4	4	4	4		
8	Eko Sri Lestari	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5		
9	Elsa Ayu Karina	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5		
10	Erika Febriyani	5	4	5	4	5	5	4	3	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5		
11	Eva Setiyaningrum	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5		
12	Hana Afidah	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4		
13	Marsa Lailani Nursabila	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	3	4	4	5	5	4	3	4	5		
14	Muhammad Zhofar Nur I.	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5		
15	Novi Nurul Azizah	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5		
16	Risa Lisnawati	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	4	5	5		

Komentar/Saran Siswa Uji Coba Lapangan

No.	Nama	Komentar/Saran
1	Alifa Azzahrah	Game menarik membuat rajin belajar.
2	Ana Setyorini	-
3	Annisa Syabilla Salma	membuat saya jadi tidak malas belajar
4	Ayu Kurniawati	-
5	Bellinda Dwi Astuti	Game dapat memotivasi untuk lebih rajin belajar
6	Dewi Lestari	Bagus, menarik, kreatif
7	Dika Restu Saputra	Game bagus, materi mudah dipahami.
8	Eko Sri Lestari	-
9	Elsa Ayu Karina	membuat belajar akuntansi mudah dan praktis
10	Erika Febriyani	-
11	Eva Setyaningrum	kreatif/bisa ditambahkan materi lain
12	Hana Afidah	Game menyenangkan membuat rajin belajar/ kedepannya ditambah materi lain.
13	Marsa Lailani Nursabila	-
14	Muhammad Zhofar Nur I.	sangat menarik/bisa terus berkarya dengan game lain untuk kemajuan pendidikan
15	Novi Nurul Azizah	-
16	Risa Lisnawati	-
17	Rizki Andina	mudah digunakan dan bagus
18	Sita Sari	-
19	Sofi Sulistiana	memotivasi belajar akuntansi jadi mudah/kembangkan dengan android
20	Sri Wahyuni	-


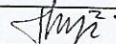





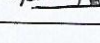
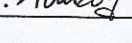

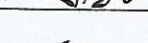



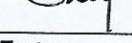





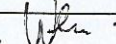


21	Sulistyaningrum	-
22	Violita Arum Sagita	bagus akan tetapi lebih bagus jika bisa digunakan dengan hp
23	Wheni Dwi Indriyani	-

DAFTAR HADIR
UJI COBA LAPANGAN

Pengembangan Game Edukasi *Who Wants to be an Accountant* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016

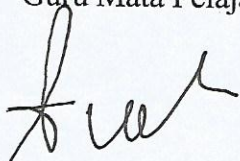
Hari/Tanggal : Senin, 22 Mei 2016

Waktu : 09.00 - 10.30 WIB

No.	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1.	Sofi Sulistiana	X AK	1. 	
2.	Rizki Andina	X AK		2. 
3.	Eva Setyoningrum	X AK	3. 	
4.	Alifa Azzahran	X AK		4. 
5.	Sri Wahyuni	X AK	5. 	
6.	Novi Nurul Azizah	X AK		6. 
7.	Risa Lisnawati	X AK	7. 	
8.	Bellinda Dewi A	X AK		8. 
9.	Annisra Syabilla Salma	X AK	9. 	
10.	Dewi Iestari	X AK		10. 
11.	Muhammad zhofar Nur I	X AK	11. 	
12.	Ayu Kurniawati	X AK		12. 
13.	Sita Sari	X AK	13. 	
14.	Elsa Ayu Karina	X AK		14. 
15.	Hara Aidah	X AK	15. 	
16.	Violita Arum Sagita	X AK		16. 
17.	Dika Restu Saputra	X AK	17. 	
18.	EKO Sri L	X AK		18. 
19.	Risa Lisnawati	X AK	19. 	
20.	Erika Febriyani	X AK		20. 
21.	Ana Setyorini	X AK	21. 	
22.	Salistyaningrum	X AK		22. 
23.	Wiheni Dewi Indriyani	X AK	23. 	

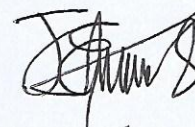
Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran,



Tri Wahyuni, S.Pd

Peneliti



Indah Erika Sari
NIM 12812844022

LEARNING OUTCOMES DATA

SOAL TES HASIL BELAJAR (PRETEST DAN POSTTEST)

Mata pelajaran : Produktif Akuntansi
 Kelas/Semester : X/1
 Standar Kompetensi : Menyelesaikan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang
 Waktu : 30 menit
 Nama :
 No. Absen :

PETUNJUK :

Berilah tanda (x) pada huruf a, b, c, d atau e pada jawaban yang paling tepat!

1. Syarat pembayaran 2/10, n 30 berarti ...
 - a. Pembayaran sebaiknya dilakukan paling lambat 10 hari, jika melewati maka terkena denda.
 - b. Pemberian potongan sebesar 2%, jika dilakukan pembayaran dalam jangka waktu 10 hari setelah transaksi dan pembayaran paling lambat 30 hari setelah transaksi.
 - c. Jika membayar dalam jangka waktu 2 hari sejak tanggal pembelian mendapat potongan sebesar 10%
 - d. Mendapat potongan 30% apabila pembayaran dilakukan 2 hari setelah terjadi transaksi pembelian
 - e. Mendapat potongan 2% saat melakukan pembayaran dari hari pertama hingga hari ke 30.
2. Transaksi berikut ini yang dicatat ke dalam jurnal penjualan adalah ...
 - a. Tanggal 1 Januari dijual barang dagang tunai kepada CV. Melati sebesar Rp. 1.000.000,00
 - b. Tanggal 5 Januari diterima barang dagang atas penjualan yang terjadi bulan Desember sebesar Rp. 300.000,00

- c. Tanggal 17 Januari dijual barang dagang dengan syarat 2/10, n/30 kepada Toko Salwa sebesar Rp. 6.500.000,00
 - d. Tanggal 20 Januari mendapat kiriman barang dagang dari Toko Salwa atas penjualan yang terjadi pada tanggal 17 Januari senilai Rp. 650.000,00
 - e. Tanggal 22 Januari menjual barang dagangan kepada PT ABC sebesar Rp. 500.000,00 dibayar pada saat terjadi transaksi.
3. Dikembalikan barang kepada penjual barang yang dibeli karena rusak Rp. 1.700.000,00. Jurnal yang dibuat untuk mencatat transaksi tersebut adalah ...
- a. Utang Usaha (D) Rp. 1.700.000,00
 Pembelian (K) Rp. 1.700.000,00
 - b. Potongan pembelian (D) Rp. 1.700.000,00
 Pembelian (K) Rp. 1.700.000,00
 - c. Piutang Dagang (D) Rp. 1.700.000,00
 Retur pembelian & pengurangan harga (K) Rp. 1.700.000,00
 - d. Retur pembelian & pengurangan harga (D) Rp. 1.700.000,00
 Utang Usaha (K) Rp. 1.700.000,00
 - e. Utang usaha (D) Rp. 1.700.000,00
 Retur pembelian & pengurangan harga (K) Rp. 1.700.000,00
4. Fungsi dari buku besar pembantu utang adalah ...
- a. Mencatat daftar saldo piutang yang dimiliki perusahaan
 - b. Mencatat daftar saldo modal dan utang yang dimiliki perusahaan
 - c. Mencatat daftar saldo utang yang dimiliki perusahaan
 - d. Mencatat daftar saldo piutang dan utang yang dimiliki perusahaan
 - e. Mencatat daftar saldo piutang, utang, kas dan modal perusahaan.

5. Perhatikan jurnal berikut :

Jurnal Penjualan

Halaman : 1						
Tanggal	No Bukti	Keterangan	Ref	Debit	Kredit	
				Piutang Dagang	Penjualan	
Apr-15	5	F-01	Toko Matahari	Rp 1,000,000.00	Rp 1,000,000.00	

Jurnal Umum

Halaman : 1					
Tanggal	Keterangan		Ref	Debet	Kredit
Apr-15	8	Retur Penjualan		Rp 500,000.00	
		Piutang Dagang Toko Matahari			Rp 500,000.00

Apabila tanggal 1 april terdapat saldo piutang dagang sebesar Rp. 100.000,00 & saldo penjualan Rp. 300.000,00 maka posting ke buku besar yang benar adalah ...

a.

Buku Besar							
Nama Akun : Piutang Dagang				No. Akun : 112			
Tanggal	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
					Debet	Kredit	
Apr-15	1	Saldo			Rp 100,000.00		
	5		JP 01	Rp1,000,000.00		Rp1,100,000.00	
	7		JU 01		Rp500,000.00	Rp 600,000.00	

b.

Buku Besar							
Nama Akun : Penjualan				No. Akun : 412			
Tanggal	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
					Debet	Kredit	
Apr-15	1	Saldo		Rp 300,000.00		Rp 300,000.00	
	5		JP 01	Rp1,000,000.00		Rp1,300,000.00	

c.

Buku Besar							
Nama Akun : Penjualan				No. Akun : 412			
Tanggal	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo		
					Debet	Kredit	
Apr-15	1	Saldo		Rp300,000.00		Rp 300,000.00	
	5		JP 01	Rp1,000,000.00		Rp1,300,000.00	

d.

Buku Besar						
Nama Akun : Piutang Dagang				No. Akun : 112		
Tanggal	Ket	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Apr-15	1	Saldo				Rp 100,000.00
	5	JP 01	Rp1,000,000.00			Rp 1,100,000.00
	7	JU 01		Rp500,000.00		Rp 600,000.00

e.

Buku Besar						
Nama Akun : Utang Dagang				No. Akun : 511		
Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Desember 2015	31 Jurnal pengeluaran kas	JKK 01		Rp 200,000.00		Rp 200,000.00
	31 Jurnal pembelian	JB 01		Rp 3,000,000.00		Rp3,200,000.00

6. Berikut merupakan daftar saldo piutang dan jurnal penjualan UD Barokah!

Daftar Saldo Piutang

Periode 1 Juni 2015

No.	Nama Kreditur	Saldo
1	Toko Jaya	Rp 4,000,000.00
2	Toko Glory	Rp 2,000,000.00
3	Toko Makmur	Rp 1,550,000.00

UD Barokah						
Jurnal Penjualan						
Per 31 Juni 2015						
Tanggal	No, Faktur	Keterangan	Syarat Pembayaran	Debet	Kredit	
				Piutang Dagang	Penjualan	
Juni 2015	3 101	Toko Jaya	2/10, n/30	Rp1,100,000.00	Rp 1,100,000.00	
	5 102	Toko Glory	2/10, n/31	Rp 810,000.00	Rp 810,000.00	
	7 103	Toko Makmur	2/10, n/32	Rp5,700,000.00	Rp 5,700,000.00	
				Rp7,610,000.00	Rp 7,610,000.00	

Dari data tersebut posting ke buku pembantu yang benar adalah ...

a.

Buku Besar Piutang Dagang						
Nama : Toko Jaya						
Tanggal	Ket	Debet	Kredit	Saldo		
				Debet	Kredit	
Juni	1	Saldo		Rp4,000,000.00		
2015	4	Dibeli	Rp1,100,000.00		Rp5,100,000.00	

b.

Buku Besar Piutang Dagang						
Nama : Toko Jaya						
Tanggal		Ket	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juni	1	Saldo	Rp4,000,000.00		Rp4,000,000.00	
2015	4	Dibeli		Rp 1,100,000.00		Rp1,100,000.00

c.

Buku Besar Piutang Dagang						
Nama : Toko Glory						
Tanggal		Ket	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juni	1	Saldo				Rp2,000,000.00
2015	4	Dibeli		Rp 810,000.00		Rp1,190,000.00

d.

Buku Besar Piutang Dagang						
Nama : Toko Makmur						
Tanggal		Ket	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juni	1	Saldo			Rp1,550,000.00	
2015	4	Dibeli		Rp5,700,000.00	Rp4,150,000.00	

e.

Buku Besar Utang Dagang						
Nama : Toko Bangkit						
Tanggal		Ket	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juli	1	Saldo			Rp 1,300,000.00	
2015	8	Dibeli		Rp1,100,000.00	Rp 200,000.00	

7. Diketahui di neraca saldo terdapat perlengkapan senilai Rp. 1.500.000, di akhir tahun perlengkapan tersebut masih tersisa senilai Rp. 500.000,00, nilai perlengkapan yang harus disesuaikan adalah sebesar ...

- Rp. 2.000.000,00
- Rp. 2.500.000,00
- Rp. 500.000,00
- Rp. 1.500.000,00
- Rp. 1.000.000,00

8. Persediaan barang dagang pada tanggal 1 Januari 2015 sebesar Rp. 8.000.000,00 dan persediaan barang dagang pada tanggal 31 Desember 2015 sebesar Rp. 5.000.000,00 dari data tersebut penyusunan jurnal penyesuaian yang benar adalah ...

- a. Persediaan barang dagang Rp. 8.000.000,00

Ikhtisar L/R Rp. 8.000.000,00

- b. Ikhtisar L/R Rp. 13.000.000,00

Persediaan barang dagang Rp. 13.000.000,00

- c. Ikhtisar L/R Rp 5.000.000,00

Persediaan barang dagang Rp. 5.000.000,00

- d. Persediaan barang dagang Rp. 5.000.000,00

Ikhtisar L/R Rp. 5.000.000,00

- e. Ikhtisar L/R Rp. 85.000.000,00

Persediaan barang dagang Rp. 85.000.000,00

9. Pada tanggal 1 Juli 2015 UD Makmur menerima sewa sebesar Rp. 2.400.000,00 untuk 2 tahun yang dicatat sebagai pendapatan sewa, dari data tersebut penyesuaian yang harus dilakukan oleh UD Makmur adalah ...

- a. Pendapatan sewa (D) Rp. 1.800.000,00

Sewa diterima dimuka (K) Rp. 1.800.000,00

- b. Pendapatan sewa (D) Rp. 600.000,00

Sewa diterima dimuka (K) Rp. 600.000,00

- c. Sewa diterima dimuka (D) Rp. 1.800.000,00

Pendapatan sewa (K) Rp. 1.800.000,00

- d. Sewa diterima dimuka (D) Rp. 600.000,00

Pendapatan sewa (K) Rp. 600.000,00

- e. Pendapatan sewa (D) Rp. 2.800.000,00

Sewa diterima dimuka (K) Rp. 2.800.000,00

10. Dibawah ini penyusunan jurnal penyesuaian yang benar dengan metode HPP adalah ...

- a. Persediaan awal Rp.1000.000,00
 HPP Rp. 1.000.000,00
- b. HPP Rp. 3.150.000,00
 Persediaan awal Rp. 1.000.000,00
 Pembelian Rp. 2.000.000,00
 Beban angkut pembelian Rp. 150.000,00
- c. Persediaan akhir Rp. 500.000,00
 Pembelian Rp. 1.000.000,00
 Retur pembelian Rp. 50.000,00
 HPP Rp. 1.650.000
- d. Pembelian Rp. 1.000.000,00
 Potongan pembelian Rp. 35.000,00
 HPP Rp. 1.035.000,00
- e. HPP Rp. 500.000,00
 Persediaan akhir Rp. 500.000,00

11. Tahap terakhir yang harus dilalui dalam menyusun kertas kerja dengan mengisi kolom ...

- a. Neraca saldo setelah disesuaikan
- b. Laba/rugi
- c. Neraca saldo
- d. Jurnal penyesuaian
- e. Neraca

12. Pada neraca saldo terdapat akun persediaan barang dagang debet sebesar Rp. 2.500.000,00. Di kolom penyesuaian terdapat debet Rp. 1.000.000,00 dan kredit Rp. 2.500.000,00. Penyelesaian akun persediaan barang dagang yang tepat adalah ...

- Laba/rugi sebelah debet Rp. 1.000.000,00
- Neraca sebelah kredit Rp. 2.500.000,00
- Neraca sebelah debet Rp. 1000.000,00
- Laba/rugi sebelah kredit Rp. 2.500.000,00
- Laba/rugi sebelah kredir sebesar Rp. 1.000.000,00

13. Sebagian data dari UD Barokah pada Neraca Lajur tahun 2015 sebagai berikut :

		(dalam ribuan rupiah)					
No	Keterangan	NSD		L/R		Neraca	
		D	K	D	K	D	K
1	Utang Dagang		1,500		-	-	1,500
2	Modal Ani		4,500	-	4,500	-	4,500
3	Penjualan	-	2,100	-	2,100		-
4	Beban angkut pembelian	100	-	100	-		-
5	Beban sewa	500	-	500	-	500	-

Penyelesaian kertas kerja yang benar adalah ...

- 1,2, dan 3
- 1,3 dan 4
- 2, 3 dan 5
- 1, 4 dan 5
- 1, 2 dan 4

14. Laporan yang menggambarkan posisi harta, utang dan modal suatu periode akuntansi tertentu disebut dengan ...

- Laporan harga pokok penjualan
- Laporan laba rugi
- Laporan arus kas
- Laporan perubahan modal
- Laporan posisi keuangan

15. Saldo perusahaan dagang memiliki data keuangan sebagai berikut :

Penjualan	Rp. 8.000.000,00
Persediaan barang dagang awal	Rp. 9.500.000,00
Pembelian	Rp. 6.200.000,00
Retur pembelian	Rp. 1.000.000,00
Potongan pembelian	Rp. 500.000,00
Beban angkut pembelian	Rp. 300.000,00
Beban angkut penjualan	Rp. 250.000,00
Persediaan barang dagang akhir	Rp. 4.000.000,00

Maka harga pokok penjualannya sebesar ...

- a. Rp. 13.500.000,00
- b. Rp. 10.250.000,00
- c. Rp. 10.750.000,00
- d. Rp. 10.500.000,00
- e. Rp. 13.250.000,00

16. Suatu perusahaan memperoleh laba bersih sebesar Rp. 13.250.000,00 dengan modal awal sebesar Rp. 2.500.000,00. Pada saat beroperasi pemilik menggunakan uang perusahaan sebesar Rp. 750.000,00. Maka besar modal akhir perusahaan tersebut adalah ...

- a. Rp. 11.500.000,00
- b. Rp. 15.000.000,00
- c. Rp. 10.000.000,00
- d. Rp. 16.500.000,00
- e. Rp. 15.500.000,00

17. Data akuntansi PD Aneka Jaya per 30 Juli 2015 adalah sebagai berikut :

Penjualan	Rp. 47.250.000,00
Retur penjualan	Rp. 350.000,00
Potongan penjualan	Rp. 400.00,00
HPP	Rp. 32.250.000,00
Beban administrasi	Rp. 850.000,00
Beban bag. Penjualan	Rp. 1.350.000,00

Dari data tersebut besarnya laba kotor adalah ...

- a. Rp. 12.050.000,00
- b. Rp. 14.250.000,00
- c. Rp. 14.950.000,00
- d. Rp. 14.600.000,00
- e. Rp. 12.000.000,00

18. Perhatikan daftar akun berikut :

A	B	C
1. Prive	1. Retur pembelian	1. Beban Gaji
2. Iklan dibayar di muka	2. Beban iklan	2. Penjualan
3. Retur penjualan	3. Sewa dibayar dimuka	3. Pembelian

Akun yang harus dipindahkan ke dalam ikhtisar laba/rugi yang pada saat penutupan bersaldo debet yaitu ...

- a. A3 dan C2
- b. A1 dan B1
- c. A1 dan C1
- d. B1 dan C2
- e. B2 dan C2

19. Jurnal penutup yang benar untuk mencatat penjualan sebesar Rp. 5.000.000,00 yaitu ...

- a. Modal Rp. 5.000.000,00
 Pendapatan Rp. 5.000.000,00
- b. Pendapatan Rp. 5.000.000,00
 Modal Rp. 5.000.000,00
- c. Ikhtisar laba/rugi Rp. 5.000.000,00
 Penjualan Rp. 5.000.000,00
- d. Penjualan Rp. 5.000.000,00
 Ikhtisar laba/rugi Rp. 5.000.000,00

20. Berikut data keuangan PD Aneka Jaya Per 31 Desember 2015 :

Penjualan	Rp. 55.000.000,00
-----------	-------------------

Harga Pokok Penjualan	Rp. 37.500.000,00
-----------------------	-------------------

Beban bagian penjualan	Rp. 3.350.000,00
------------------------	------------------

Beban administrasi umum	Rp. 2.850.000,00
-------------------------	------------------

Jurnal penutup 31 Desember 2015 yang benar adalah ...

a. Ikhtisar laba rugi	Rp. 55.000.000,00
-----------------------	-------------------

Penjualan	Rp. 55.000.000,00
-----------	-------------------

b. Beban bagian penjualan	Rp. 3.350.000,00
---------------------------	------------------

Ikhtisar laba rugi	Rp. 3.350.000.000,00
--------------------	----------------------

c. Ikhtisar laba rugi	Rp. 37.500.000,00
-----------------------	-------------------

Harga Pokok Penjualan	Rp. 37.500.000,00
-----------------------	-------------------

d. Beban administrasi	Rp. 2.850.000,00
-----------------------	------------------

Ikhtisar laba rugi	Rp. 2.850.000,00
--------------------	------------------

e. Harga pokok penjualan	Rp. 37.500.000,00
--------------------------	-------------------

Ikhtisar laba.rugi	Rp. 37.500.000,00
--------------------	-------------------

KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST DAN POSTTEST

1.B	11.E
2.C	12.C
3.3	13.B
4.C	14.E
5.A	15.D
6.A	16.B
7.E	17.B
8.D	18.D
9.A	19.D
10.C	20.C

DAFTAR NILAI PRETEST DAN POSTTEST

No.	Nama	Pre-test			Post-test			Peningkatan
		Jumlah	Nilai	Presentase	Jumlah	Nilai	Presentase	
1	Alifa Azzahrah	15	75	75%	19	95	95%	20%
2	Ana Setyorini	14	70	70%	16	80	80%	10%
3	Annisa Syabilla Salma	16	80	80%	19	95	95%	15%
4	Ayu Kurniawati	15	75	75%	18	90	90%	15%
5	Bellinda Dwi Astuti	17	85	85%	20	100	100%	15%
6	Dewi Lestari	12	60	60%	16	80	80%	20%
7	Dika Restu Saputra	15	75	75%	17	85	85%	10%
8	Eko Sri Lestari	10	50	50%	16	80	80%	30%
9	Elsa Ayu Karina	14	70	70%	17	85	85%	15%
10	Erika Febriyani	13	65	65%	18	90	90%	25%
11	Eva Setiyaningrum	15	75	75%	19	95	95%	20%
12	Hana Afidah	17	85	85%	20	100	100%	15%
13	Marsa Lailani Nursabila	11	55	55%	16	80	80%	25%
14	Muhammad Zhofar Nur I.	16	80	80%	19	95	95%	15%
15	Novi Nurul Azizah	15	75	75%	18	90	90%	15%
16	Risa Lisnawati	11	55	55%	15	75	75%	20%
17	Rizki Andina	15	75	75%	19	95	95%	20%
18	Sita Sari	11	55	55%	17	85	85%	30%
19	Sofi Sulistiana	15	75	75%	18	90	90%	15%
20	Sri Wahyuni	13	65	65%	18	90	90%	25%
21	Sulistyaningrum	12	60	60%	17	85	85%	25%
22	Violita Arum Sagita	11	55	55%	16	80	80%	25%
23	Wheni Dwi Indriyani	9	45	45%	15	75	75%	30%
JUMLAH TOTAL			1560			2015		

Pretest

$$x = 1560$$

$$\text{Jumlah individu (n)} = 23$$

$$\text{Mean (X)} = \frac{1560}{23} = 67,83$$

$$\text{Nilai terendah} = 45$$

$$\text{Nilai tertinggi} = 85$$

Prosentase Peningkatan Hasil Belajar

$$\text{Selisih mean/rata-rata (X)} = 87,61 - 67,83 = 19,78$$

$$\text{Prosentase} = \frac{19,78}{67,83} \times 100$$

$$= \frac{19,78}{67,83} \times 100$$

$$= 22,58 \%$$

Posttest

$$x = 2015$$

$$\text{Jumlah individu (n)} = 23$$

$$\text{Mean (X)} = \frac{2015}{23} = 87,61$$

$$\text{Nilai terendah} = 75$$

$$\text{Nilai tertinggi} = 100$$

UJI t-test HASIL BELAJAR

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	67.83	23	11.464	2.390
	Posttest	87.61	23	7.518	1.568

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	23	.873	.000

Paired Samples Test

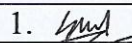
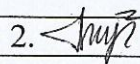
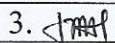
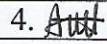
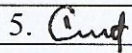
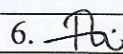

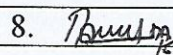
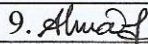
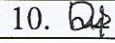

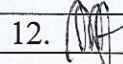
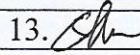
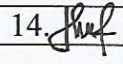
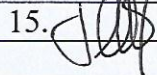
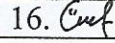

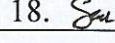

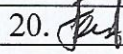
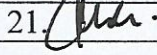

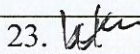
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-19.783	6.120	1.276	-22.429	-17.136	-15.503	22	.000

DAFTAR HADIR
PRE-TEST HASIL BELAJAR

Pengembangan Game Edukasi *Who Wants to be an Accountant* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016

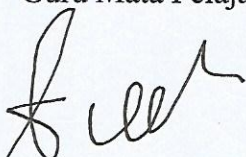
Hari/Tanggal : Senin, 22 Mei 2016

Waktu : 07.30 - 09.00

No.	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1.	Sofi Sulistianan	X AK	1. 	
2.	Rizki Andina	X AK		2. 
3.	Eva Setyaningrum	X AK	3. 	
4.	Allfa Azzahrah	X AK		4. 
5.	Sri Wahyuni	X AK	5. 	
6.	Novi Nurul Azizah	X AK		6. 
7.	Risa Lisnawati	X AK	7. 	
8.	Bellinda Dwi A	X AK		8. 
9.	Anisra Syabilla Salma	X AK	9. 	
10.	Dewi Iestari	X AK		10. 
11.	Muhammad zhofar Nur I	X AK	11. 	
12.	Ayu Kurniawati	X AK		12. 
13.	Gita Sari	X AK	13. 	
14.	Elsa Ayu Karinga	X AK		14. 
15.	Hana Adah	X AK	15. 	
16.	Violita Arum Sagita	X AK		16. 
17.	Dika Restu Saputra	X AK	17. 	
18.	Eko Sri L	X AK		18. 
19.	Pusa Lisnawati	X AK	19. 	
20.	Erika Febriyani	X AK		20. 
21.	Ana Setyorini	X AK	21. 	
22.	Sulistyaningrum	X AK		22. 
23.	Waheni Dwi Andriyani	X AK	23. 	

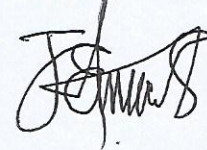
Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran,



Tri Wahyuni, S.Pd

Peneliti



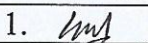
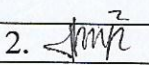
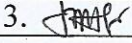
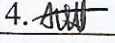
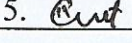
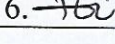
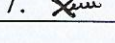
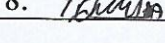
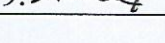
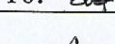
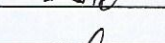
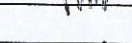
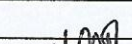
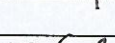
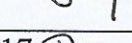
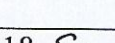
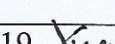


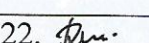

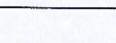

Indah Erika Sari
NIM 12818244022

DAFTAR HADIR
POST-TEST HASIL BELAJAR

Pengembangan Game Edukasi *Who Wants to be an Accountant* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016

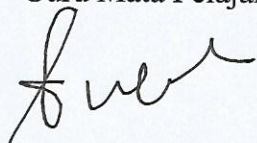
Hari/Tanggal : Senin, 22 Mei 2016

Waktu : 11.00 - 12.30 WIB

No.	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1.	Sopi sulistiana	X AK	1. 	
2.	Rizki Andina	X AK		2. 
3.	Eva Setyaningrum	X AK	3. 	
4.	Aiifa Azzanrah	X AK		4. 
5.	Sri Wahyuni	X AK	5. 	
6.	Novi Nurul Azizah	X AK		6. 
7.	Rita Lirawati	X AK	7. 	
8.	Bellinda Dwi A	X AK		8. 
9.	Beth Annisra Syabilla Salma	X AK	9. 	
10.	Dewi Iestari	X AK		10. 
11.	Muhammad ZhoFar Nur I	X AK	11. 	
12.	Ayu Kurniawati	X AK		12. 
13.	Sita San	X AK	13. 	
14.	Ela Ayu Karina	X AK		14. 
15.	Hana Adidah	X AK	15. 	
16.	Violita Arum Sagita	X AK		16. 
17.	Dika Restu Saputra	X AK	17. 	
18.	EKO Sri L	X AK		18. 
19.	Rita Lirawati	X AK	19. 	
20.	Erika Febrinyani	X AK		20. 
21.	Ana Setyorini	X AK	21. 	
22.	Sulistyaningrum	X AK		22. 
23.	Wheni Dwi Indrayani	X AK	23. 	

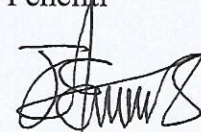
Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran,



Tri Wahyuni, S.Pd

Peneliti



Indah Erika Sari
NIM 12818244022

Appendix 6

1. Surat Penelitian
2. Sample Of Observation
3. Documentation



YAYASAN BHAKTI KARYA MAGELANG
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
BHAKTI KARYA 1 MAGELANG
Terakreditasi : BAIK

Alamat : Jl. Elo Jetis No. 3 ☎ (0293) 364240 Fax. (0293) 311278
E-mail : smk_beka@yahoo.com Magelang 56114



339
Management
System
ISO 9001:2008

www.tuv.com
ID 9105082064

SURAT KETERANGAN

Nomor : 145/423.9/230.SMK-BK

Yang bertandatangan di bawah ini :

N a m a : Sri Suwarsi, SH
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMK BHAKTI KARYA 1 Magelang

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

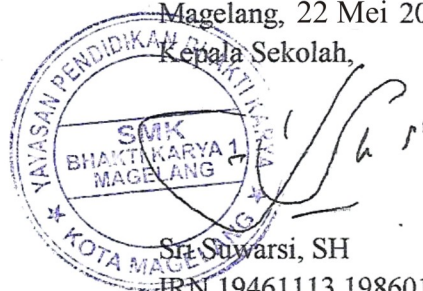
N a m a : Indah Erika Sari
NIM : 12818244022
Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi Internasional/Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri
Yogyakarta
Judul Penelitian : The Development of Educational Game Who Wants To be An Accountant As
Learning Media To Improve Learning outcomes in Class X SMK Bhakti Karya 1
Magelang Academic Year of 2015/2016
Waktu Pelaksanaan : 19 - 22 Mei 2016

Bahwa nama tersebut diatas benar – benar telah melaksanakan Penelitian Lapangan di SMK Bhakti Karya
1 Magelang.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Magelang, 22 Mei 2016

Kepala Sekolah,



Sri Suwarsi, SH

IRN.19461113 19860107 002

Angket Observasi

Judul Penelitian : Pengembangan Game Edukasi Who Wants To Be An Accountant Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang Tahun Ajaran 2015/2016

Peneliti : Indah Erika Sari

Nama : Anfa Azzanrah

Kelas : x Akuntansi

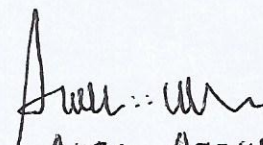
Petunjuk Pengisian :

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan ketertarikan siswa kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya 1 Magelang terhadap kuis Who Wants to be a Millionaire. Dimohon saudara/i memberi respon pada setiap pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah anda mengetahui acara kuis Who Wants to be a Millionaire ?	✓	
2.	Apakah menurut anda kuis Who Wants to be a Millionaire menarik ?	✓	
3.	Apakah anda tertarik untuk bermain sebagai peserta Who Wants to be a Millionaire ?	✓	

Magelang, 3 November 2015

Responden


Anfa Azzanrah

DOCUMENTATION



